

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Go : Invasion & réduction

Depuis une dizaine d'années, LEE Chang-ho passe pour être le meilleur joueur de la planète. Il est surnommé la « statuette de Bouddha » car, au-delà de son attitude impassible même dans les pires moments, il est réputé pour jouer patiemment, en évitant si possible l'attaque directe et le combat violent.

Ce livre changera-t-il son image ?

Les parties étudiées ici montrent que LEE ne fuit pas les combats sanglants s'il les juge nécessaires ; il cherche même parfois à les provoquer.

Dans chacune de ses parties, LEE évalue avec minutie et calcule avec acuité toutes les variantes tactiques. Son jeu semble pacifique, mais ce n'est qu'une façade.

Cette « calculatrice divine » procède au décompte des points dès le vingtième coup de la partie. S'appuyant sur sa capacité prodigieuse de calcul, LEE anticipe ainsi le moment où il doit choisir les phases de combat.

Se confronter au *tchuban* n'est pas aisé : cette phase rime souvent avec les processus d'**invasion** et de **réduction**, perçus comme une provocation ou une invitation au combat.

Dans ce livre qui se veut un ouvrage de référence, LEE nous délivre de précieuses leçons très pratiques sur ce thème, en portant une grande attention au *timing*, au rapport de force avec l'environnement, à la prise d'initiative, à l'exigence d'une lecture minutieuse, à la mise en œuvre du potentiel, etc.

LEE CHANG-HO

GO : Invasion & réduction

Tome premier



INVRED

ISBN : 2-7027-1020-4

Chiron
ÉDITEUR



GO : Invasion & réduction - Tome premier

LEE CHANG-HO

Chiron
ÉDITEUR

LEE Chang-ho

INVASION ET RÉDUCTION

Tome premier

Traduit du coréen par

Francis JUH et Jean-Philippe LEDUC

Chiron
ÉDITEUR

À LA MÊME LIBRAIRIE :

L'ABC du go. Hervé Dicky.

Le jeu de go. Pierre Aroutcheff.

Perfectionnement au go. Pierre Aroutcheff.

Les bases techniques du go. Le jeu à 6 pierres de handicap.
Lim Yoo Jong, Guillaume Chanson.

Le go. Aux sources de l'avenir. Pascal Reyssset.

Traité du jeu de mah-jong. Pascal Berger, Jean-Marc Etienne.

Le boulier - initiation. Jean Cumin, Jean Hossenlopp.

Le boulier - perfectionnement. Jean Cumin, Jean Hossenlopp.

L'awélé. Le jeu des semailles africaines.
François Pingaud, Pascal Reyssset.

La découverte du go, problèmes et solutions. Pierre Audouard.

Le go, un outil de communication. Yasutoshi Yasuda.

Le go, un jeu d'enfant. Albert Fenech.

ISBN : 2-7027-1020-4

© Chiron, 2003 - 25 rue Monge, 75005 Paris



Le Code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Cette pratique s'est généralisée au point que la possibilité pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles est aujourd'hui menacée. En application de la loi du 11 novembre 1957 il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit sans autorisation de l'Éditeur ou du Centre français d'exploitation du droit de copie, 20 rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.

Avant-propos

Le go est un jeu d'affrontement où celui qui finit par concrétiser le plus de territoire remporte la victoire. Les processus d'invasion et de réduction interviennent inévitablement en milieu de partie, et il en découle nécessairement un combat. Ces deux processus sont les éléments essentiels du tchuban. Il est vital d'apprendre à les maîtriser.

Le processus d'invasion de premier degré consiste à entrer dans le territoire de l'adversaire pour le détruire, tout simplement. Mais il existe d'autres formes d'invasion, plus subtiles, telles que :

- l'envoi d'une sonde par laquelle on cherche à créer de l'aji dans le camp adverse ;
- une attaque perçante pour priver l'adversaire de base de vie ;
- un sacrifice pour confiner l'adversaire dans une zone sous contrôle ;
- et même la forme d'invasion qui vise à aider un de ses propres groupes en difficulté, même lointain, à se stabiliser.

Le choix se fait en s'appuyant sur ses propres capacités à juger globalement de la situation du moment et à lire minutieusement les variantes essentielles qui en découlent.

Le processus de réduction n'est pas très différent. La réduction de premier degré consiste à diminuer la taille du territoire adverse, tout simplement. Mais il existe aussi des stratégies plus sophistiquées telles que :

- celle qui met à profit la construction d'un mur solide ;
- celle, sur un mode interrogatif, par laquelle on cherche avant tout à s'emparer de l'initiative.

Le plus important dans le processus de réduction, c'est de trouver l'endroit le plus approprié pour s'approcher ou s'infiltrer et de ne pas s'alourdir dans cette manœuvre.

Que l'on choisisse l'invasion ou la réduction, il faut agir au bon moment. Si l'on se précipite dans l'action sans songer au « timing », on risque de perdre l'initiative et de s'exposer à une contre-attaque sévère de la part de l'adversaire.

« Tu perdras si tu es tenté de surestimer la grandeur du territoire de l'adversaire » dit une maxime du go. Au moment de l'invasion ou de la réduction, il est absolument nécessaire de bien estimer la dimension du territoire adverse sans l'exagérer ni la sous-estimer. L'issue du combat dépend très largement de la qualité de ce jugement.

J'espère que ce livre contribuera à améliorer votre capacité à bien maîtriser la phase tumultueuse du tchuban.

LEE Chang-ho

SOMMAIRE

Chapitre 1 - INVASION	7
1. Nouvelle combinaison de coups simples	9
2. Trouver un fil conducteur avec des coups étranges	15
3. Le talon d'Achille du géant.....	19
4. Construction de deux maisons dans la neige	27
5. Invasion agressive soutenue par une force d'arrière-plan	33
6. Invasion doublée d'une mission de patrouille	39
7. Naissance du champion le plus jeune du monde.....	47
8. Invasion perçante en forme de sondage.....	53
9. Creuser un « trou blanc » dans le cosmos.....	59
10. Exploiter l'aji d'un ko	65
11. Invasion réussie grâce à un mécompte de l'adversaire	69
12. Échec d'un tésuji d'invasion par omission d'un échange	75
13. La guerre des nerfs pour le senté	83
14. Vol à basse altitude appuyé par l'arrière-garde	87
15. Se stabiliser en sacrifiant un agent d'invasion	93
16. Invasion comme une opération de sacrifice.....	99
17. Refus d'obtempérer en forme de contre-attaque d'invasion	105
18. Coup d'invasion insolite en vue de provoquer une agitation	111
19. Décider la direction de l'invasion par l'envoi d'une sonde.....	117
20. Invasion surprise en basse altitude pour ôter la base de vie	123
21. Une forme d'invasion des plus fréquentes	129
22. Invasion en fonction de la distance entre deux influences	135
23. Faire payer l'appât à 120 %.....	141
24. Deux tésuji d'invasion du centre	147
25. Invasion basse dans une optique sécuritaire	153
26. Invasion en forme de sacrifice pour construire un mur d'acier ...	159
27. Invasion erronée, mais réussie grâce à une épine	163
28. Invasion de style « bruit d'est, coup à l'ouest ».....	169

Chapitre 2 - RÉDUCTION	177
29. Rétrécissement du cosmos.....	179
30. Deux tapes inamicales sur l'épaule.....	187
31. Une réduction opportune devenue un « joséki de tchuban »	193
32. Mur édifié à partir d'un coup à l'épaule	199
33. Réduction du centre face à la stratégie cosmique.....	205
34. Attendre son heure pour faire une réduction modérée	213
35. Une réduction flexible projetée sur le long terme	219
36. De la réduction à la catastrophe.....	225
37. Une réduction qui exploite les petites faiblesses du moyo	231
38. Prise d'otage	237
39. Réduction liée à l'aji du coin.....	241
40. Un coup de réduction inspiré	247
41. Sonder la profondeur du Pacifique.....	253
42. Réduction en marge du « style LEE »	259
43. Réduction d'un pas léger et subtil	265
44. Réduction accomplie avec trois coups de contact	273
45. Une réduction agile déguisée en invasion.....	279
46. Surconcentrer le dispositif adverse	283
47. Réduction dissimulant une « mine explosive ».....	289
48. Un coup de réduction que mon Maître m'a appris	295

Postface	301
-----------------	------------

Chapitre 1 - INVASION

1. Nouvelle combinaison de coups simples

Blanc : LEE Chang-ho

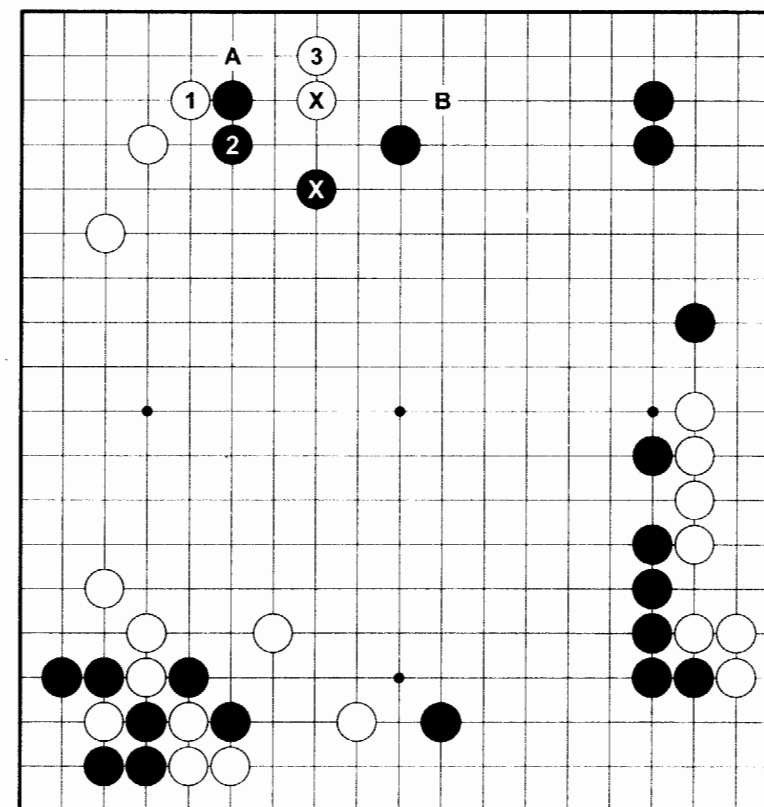
Noir : CHO Hun-hyun

(Première partie de la finale du
28^e tournoi Myungin, jouée le
08/11/1997)

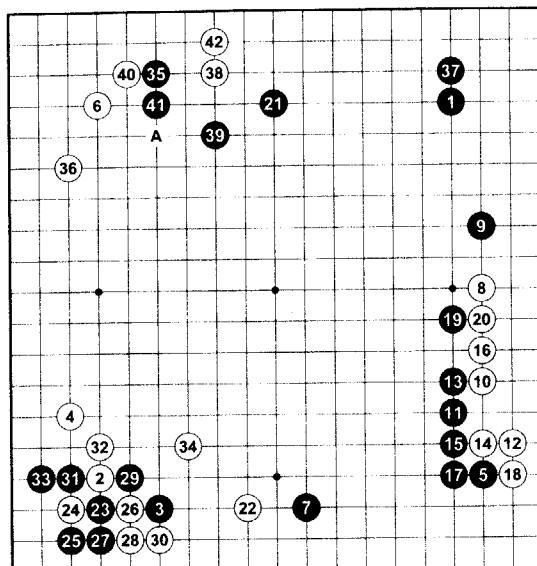
Noir abandonne au coup 148

Le chapeau noir (X) contre l'invasion de blanc (X) est une réaction normale mais menaçante. Les coups blancs 1 et 3 sont nouveaux et inattendus. En apparence, ces deux coups semblent banals et stupides, mais la zone noire du bord nord est dévastée par cette séquence simple et efficace. Le point A et l'invasion B sont miaï. À cause de cette nouvelle combinaison on ne pourra désormais guère voir ce chapeau (X) chez les professionnels.

Figure 1



Séquence des premiers coups

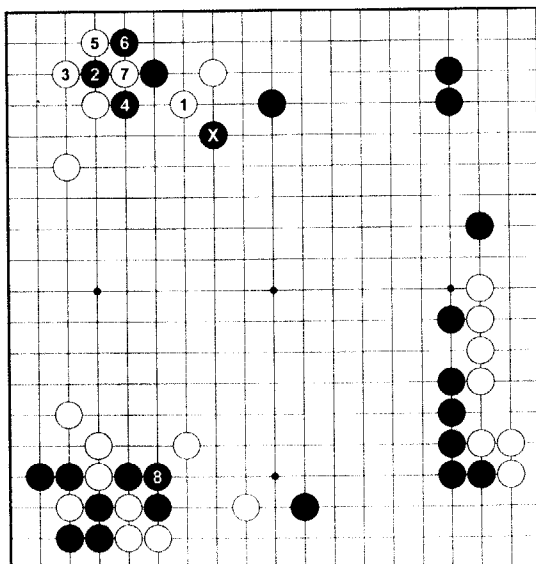


Coups 1 à 42

Jusqu'au coup blanc 20, la partie démarre par un minifuséki chinois actuellement à la mode. Noir ne renforce pas le bord sud ; l'invasion en 22 est alors naturelle et on aboutit à une séquence équilibrée jusqu'au coup 34.

L'invasion en 38 est le seul coup possible. Sinon Blanc s'expose au saut en A : le bord nord se fortifierait alors énormément.

Diagramme 1

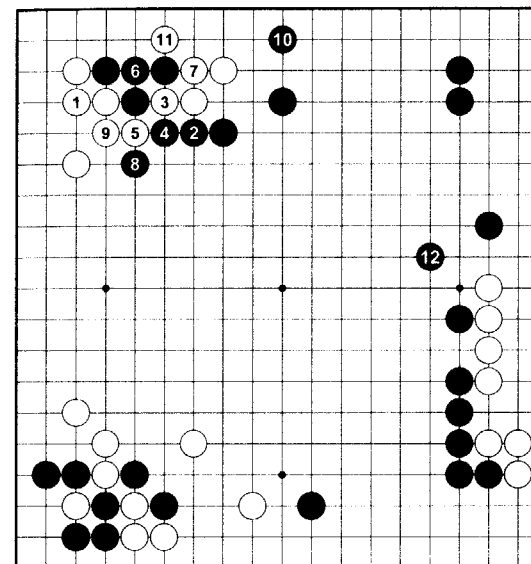


Le piège

Suite au coup 39 de la partie (coup X), la sortie en 1 est la réponse qui vient spontanément à l'esprit. Mais dans ce cas, Noir jouera la séquence de 2 à 6 provoquant un ko. Si Blanc s'engage dans cette bataille de ko, Noir pourra trouver suffisamment de menaces dans le coin sud-ouest, par exemple en 8.

Pour Blanc, engager ce ko, c'est tomber dans un piège !

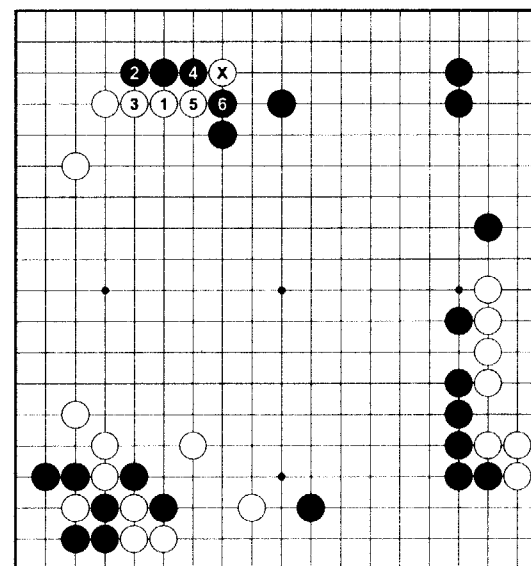
Diagramme 2



Stratégie de sacrifice

Si Blanc évite le ko en connectant en 1, Noir préfère sacrifier quatre pierres avec la séquence de 2 à 6 et, après avoir forcé la réponse blanche en 11, il bloque en 12 et construit un grand moyo.

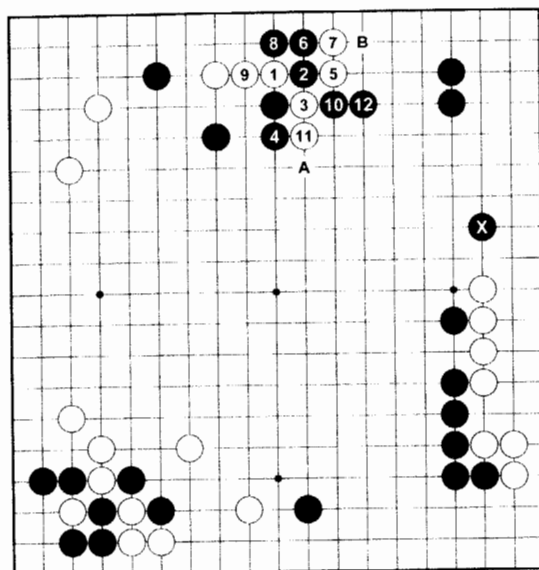
Diagramme 3



Danger de capture

Le coup de contact blanc en 1 est une autre possibilité, mais si Noir s'étend en 2, il est difficile pour Blanc de trouver une bonne solution. Si Blanc connecte en 3, Noir capture la pierre (X) située au point vital avec les coups 4 et 6.

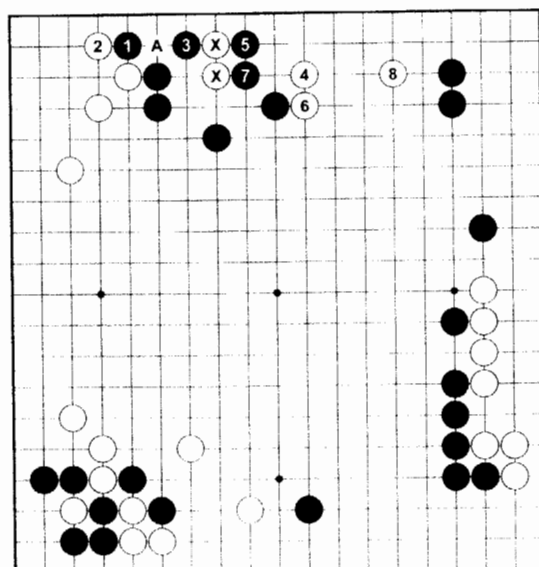
Diagramme 4



Coupe trop agressive

La coupe en 1 et 3 est abusive ; et elle ne peut qu'échouer. Blanc essaie de capturer deux pierres noires avec la descente en 7, mais Noir coupe en 10 et s'étend en 12, rendant miaï le shitcho en A et la capture en B. Grâce à la pierre X le shitcho est favorable à Noir. Ce résultat serait intolérable pour Blanc.

Figure 2

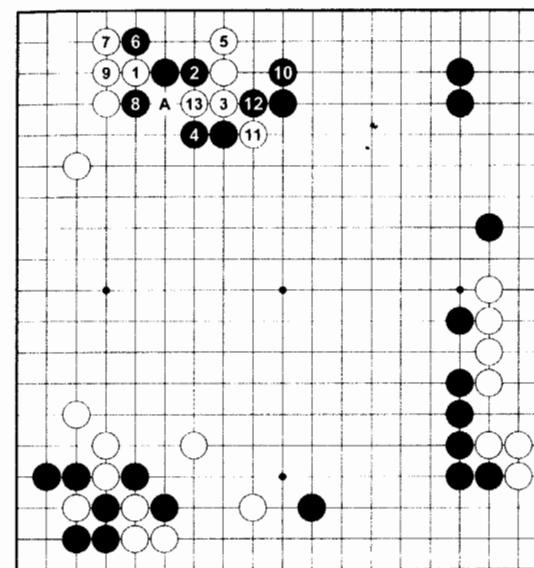


Neutralisation de l'influence noire

Noir doit empêcher la connexion des pierres blanches en A. Il opte pour la séquence 1 et 3 au lieu du coup normal, la descente en A.

Ainsi Noir peut jouer 5 en réponse à 4, ce qui aboutit à la capture des deux pierres blanches (X). En échange, Blanc est satisfait car il s'installe confortablement dans la zone d'influence noire avec les coups 6 et 8.

Diagramme 5

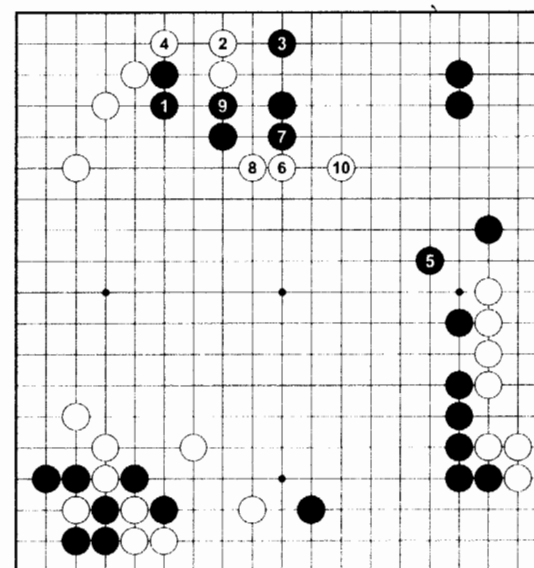


Catastrophe pour Noir

Y a-t-il une alternative au coup noir 41 joué en A dans la partie ?

Après le coup blanc 1, Noir peut envisager le contact en 2. Dans ce cas, Blanc s'étend en 3 et 5. Pour tenter de capturer les pierres blanches, Noir doit provoquer l'échange de 6 à 9, qui se révèle favorable à Blanc. Après le blocage de Noir en 10, Blanc esquive l'attaque noire avec les coups 11 et 13.

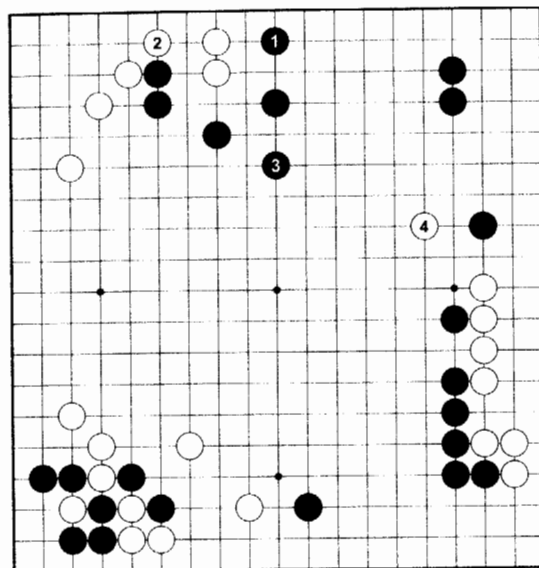
Diagramme 6



Autre séquence néfaste pour Noir

Le résultat du diagramme 5 n'est pas satisfaisant pour Noir. Devrait-il laisser Blanc se connecter en 4 tout en cherchant à élargir son moyo au maximum avec 3 et 5 ? Mais ce choix a pour conséquence d'agrandir le coin blanc du nord-ouest et d'y supprimer l'aji. De plus, le coup blanc 6, combiné avec les coups 8 et 10, réduit fortement le moyo noir.

Diagramme 7

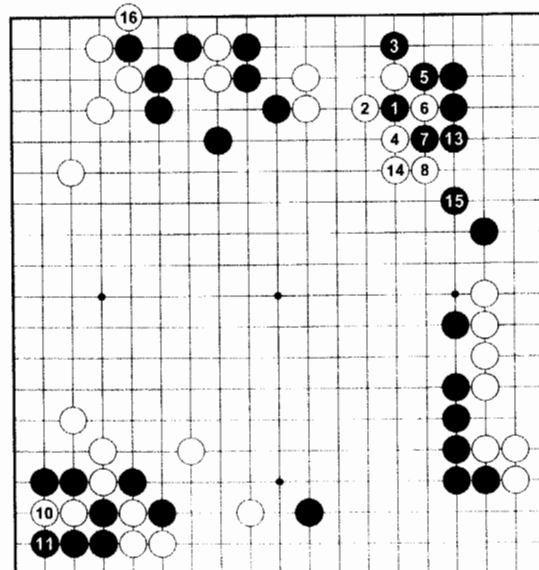


Si Noir protège le bord nord avec 3, le chapeau blanc en 4 se révèle opportun et efficace.

Le chapeau

Figure 3

9 en 1, 12 en 6



Grand succès pour Blanc

Noir attaque Blanc avec les coups 1 et 3. Mais, avec le ko, Blanc fait reculer Noir en 13 et en 15, tout en conservant l'initiative. Blanc peut ainsi jouer le coup 16, et son avance est déjà bien assurée.

Blanc a réussi à dévaster le grand moyo noir avec une combinaison simple que personne n'avait prévue.

2. Trouver un fil conducteur avec des coups étranges

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Hun-hyun

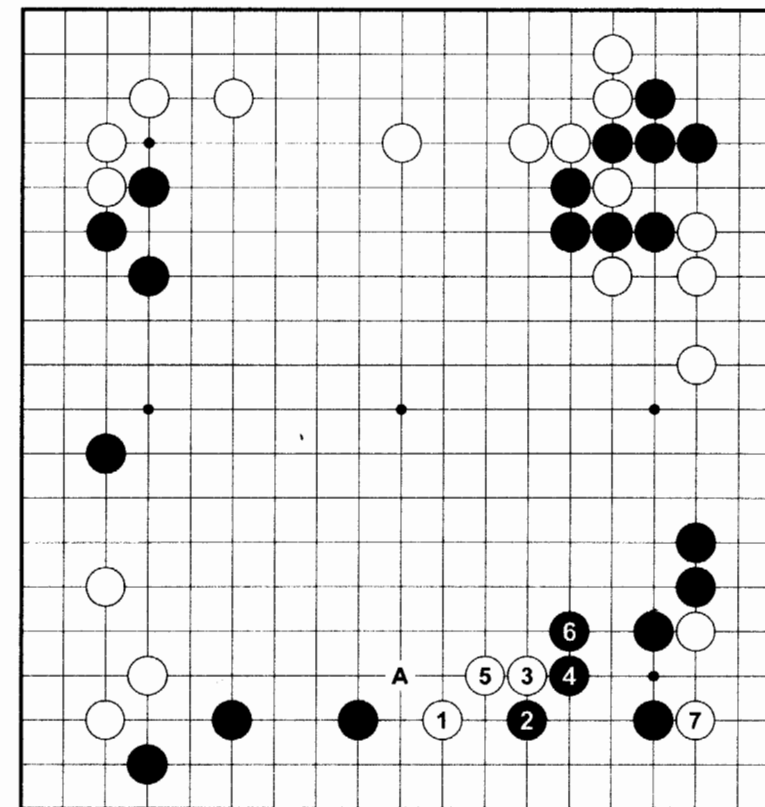
(Deuxième partie de la finale du 6^e tournoi Kisung, jouée le 28/12/1994)

Fin de partie au 268^e coup
Blanc gagne d'un demi-point

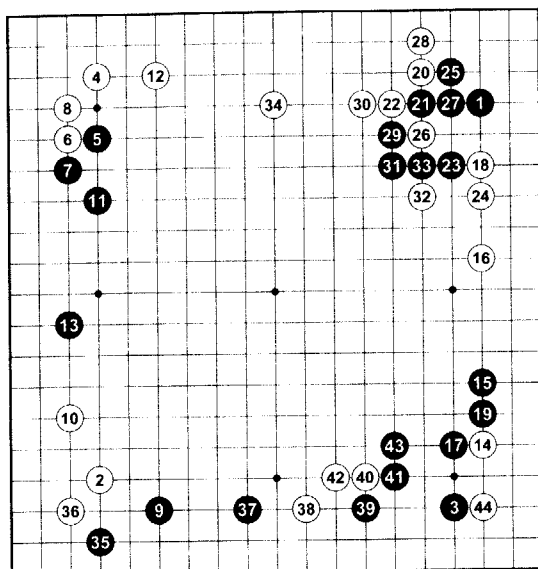
La plupart des professionnels qui suivaient la partie dans la salle d'analyse s'attendaient à un coup noir de réduction à l'épaule en A, compte tenu de mon style modéré.

Mais, avec mon coup 1, je décide de jouer en profondeur dans le camp noir, ce qui provoque la séquence de 2 à 6. Puis je joue en 7 : ce coup surprenant vise à exploiter l'aji du coin pour stabiliser de manière optimale les deux groupes blancs des bords sud et est.

Figure 1



Séquence des premiers coups

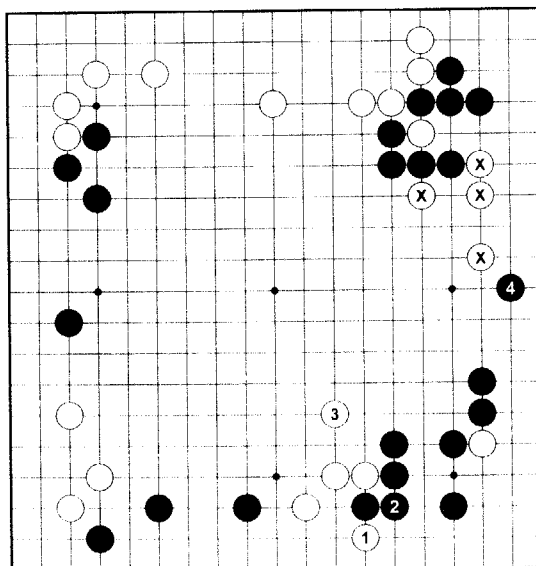


Coups 1 à 40

Entre la fin de 1994 et le début de 1995, j'ai rencontré mon Maître CHO dans les finales successives de cinq tournois, événement très rare. Cette partie s'est jouée pendant cette période, lors du tournoi Kisung.

Le début de partie est équilibré, mais très tendu. À partir du coup blanc 38, elle entre tout à coup dans une phase troublante.

Diagramme 1

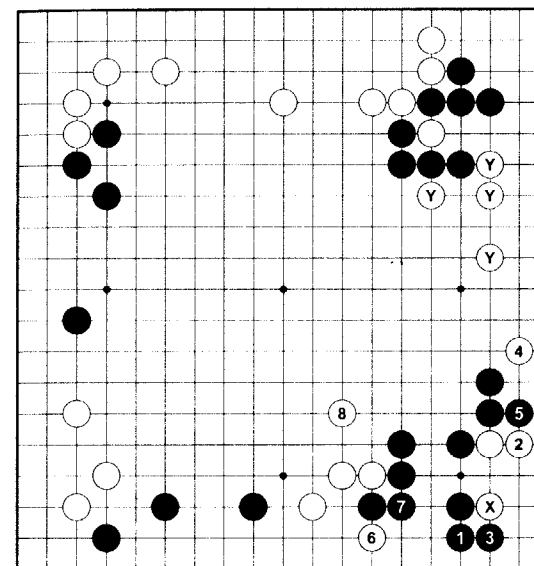


Trop banal pour Blanc

Après l'échange de 1 pour 2, le saut en 3 vient naturellement à l'esprit de Blanc. Mais ce coup en 3 semble être sans relief.

On entre dans une situation globale où les groupes noirs sont forts et stabilisés alors que deux groupes blancs sont fragiles, sans base de vie et facilement exploitables, ultérieurement, par Noir. Par exemple, Noir joue en 4 : il encaisse des points tout en maintenant les deux groupes blancs sud et est en position vulnérable.

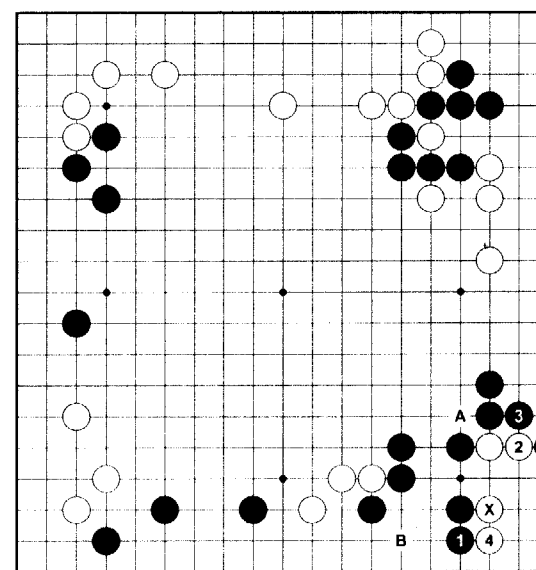
Diagramme 2



Réduction du danger

En réponse au coup (X), Noir descend en 1. Mais, avec 2, Blanc pose une question à Noir, et le force à choisir entre le coin et le bord est. Si Noir supprime l'aji du coin avec 3, Blanc joue le grand saut de cheval en 4 qui oblige Noir à répondre en 5. Ainsi Blanc stabilise son groupe (Y) du bord en senté. Ensuite, Blanc saute vers le centre avec 8. De cette manière, Blanc réussit à concrétiser du territoire et à éliminer le danger d'une double attaque.

Diagramme 3



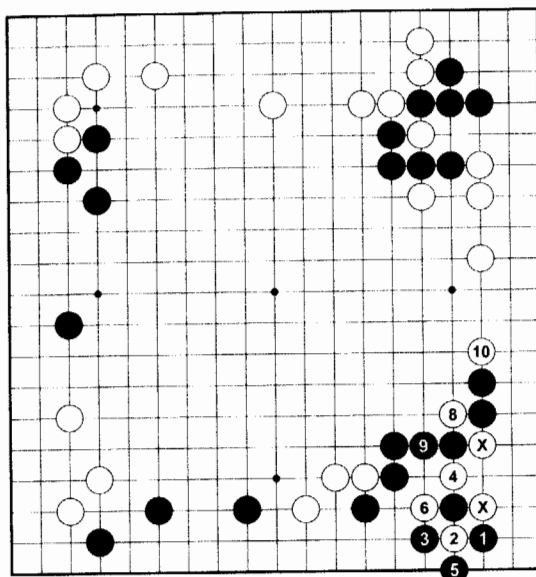
Laisser l'aji

Si Noir ne veut pas donner à Blanc l'occasion de jouer en 4 du diagramme 2, il doit bloquer en 3. Blanc peut alors descendre en 4. Après le hané 5, le coin blanc ne peut survivre. Mais il devient difficile pour Noir d'attaquer les deux groupes blancs de façon sévère en raison de l'aji créé en A et en B.

Diagramme 4

⑦ en ②

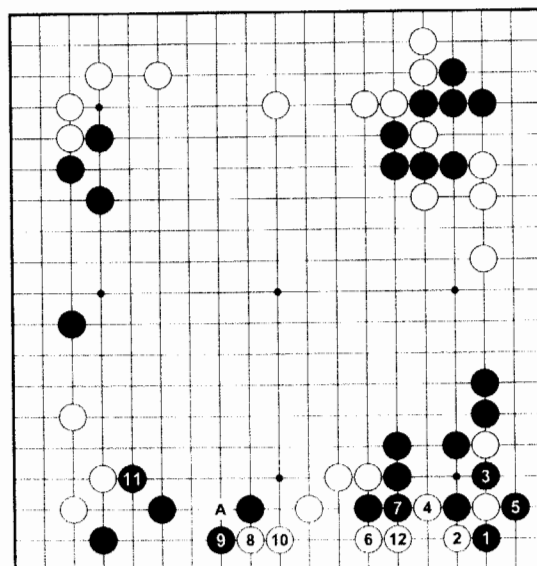
L'appât



Le hané en 1 est un coup fort, mais la coupe blanche en 2 gêne Noir. Dans ce cas, Noir capture cette pierre avec la séquence de 3 à 7. Blanc peut couper en 8 et frapper à la tête de deux pierres noires avec son coup 10. Le groupe blanc au bord est ainsi arrivé à se stabiliser. Avec cette séquence, Blanc récupère le prix de l'appât (X) jeté dans le coin sud-est.

Une alternative pour Blanc est de permuter les coups 8 et 9.

Figure 2



Stabilisation réussie

Dans la partie, Noir choisit de capturer les pierres blanches du coin avec les coups 3 et 5. Le coup 4 est senti et Blanc réussit à se connecter avec son groupe du bord sud. C'est une réussite pour Blanc. Si Noir protège sa faiblesse en A avec 11, Blanc stabilise son groupe au sud avec 12 tout en réduisant le territoire noir.

3. Le talon d'Achille du géant

Blanc : YOO Chang-hyuk

Noir : LEE Chang-ho

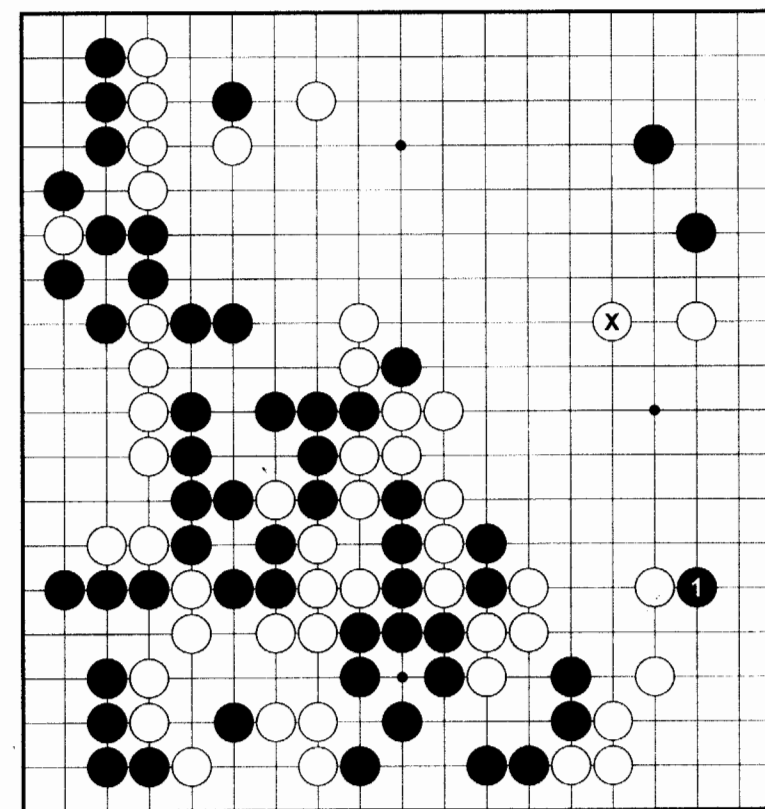
(Troisième partie de la finale
du 1^{er} tournoi international pour la
Coupe LG, jouée le 19/05/1997)

Grâce au territoire déjà conquis, l'avance de Noir est manifeste. Avec sa pierre (X), Blanc cherche alors à optimiser sa formation sur le bord est en espérant concurrencer le territoire noir. Si Blanc y parvient, Noir sera nettement moins optimiste.

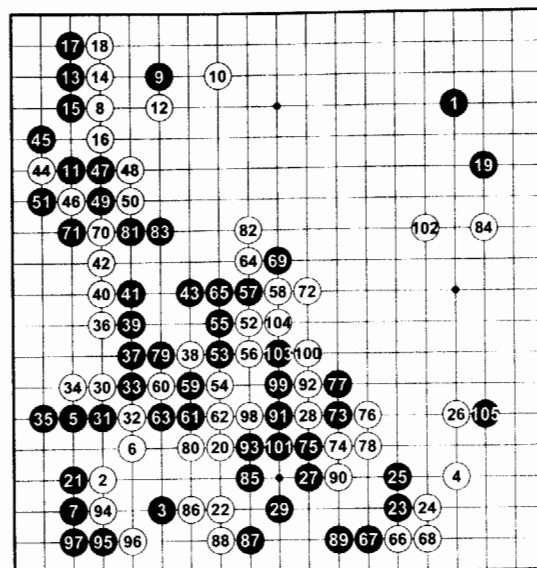
Blanc abandonne au coup 193

On a du mal à imaginer noir 1 comme un coup d'attaque efficace. Mais il est placé au point faible de Blanc et il contre ses ambitions.

Figure 1



Séquence des premiers coups

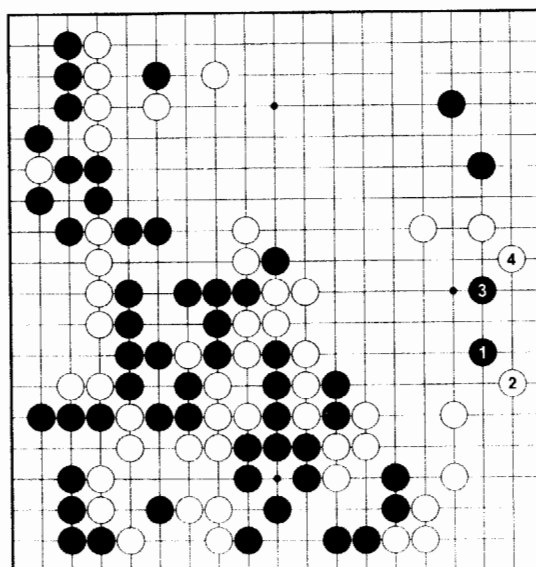


Coups 1 à 105

C'est une partie jouée contre YOO lors de la finale du tournoi international LG. En 1996, j'ai perdu contre YOO plusieurs parties décisives dans des tournois internationaux. Cette finale représente donc pour moi une bonne occasion de prendre ma revanche.

Dans le fuséki et le tchuban, Blanc a adopté une stratégie globale valorisant l'influence, mais il a assombri ses perspectives en commettant des erreurs sur le bord sud.

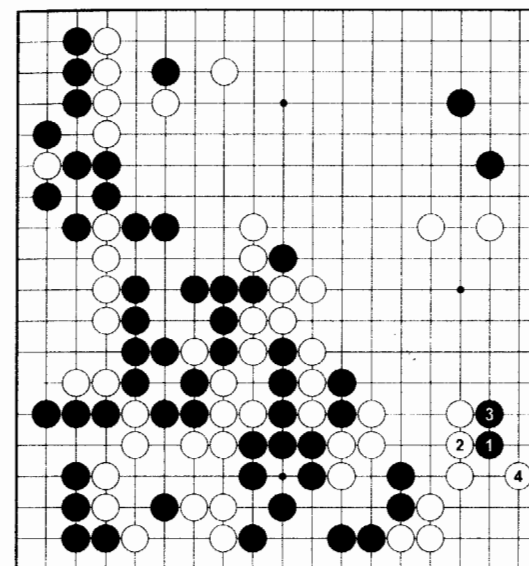
Diagramme 1



Absence de stratégie

L'objectif pour Noir est de neutraliser la zone blanche du bord est. L'invasion banale en 1 serait trop mécanique : du fait des coups 2 et 4, Noir se priverait de toute chance de survie.

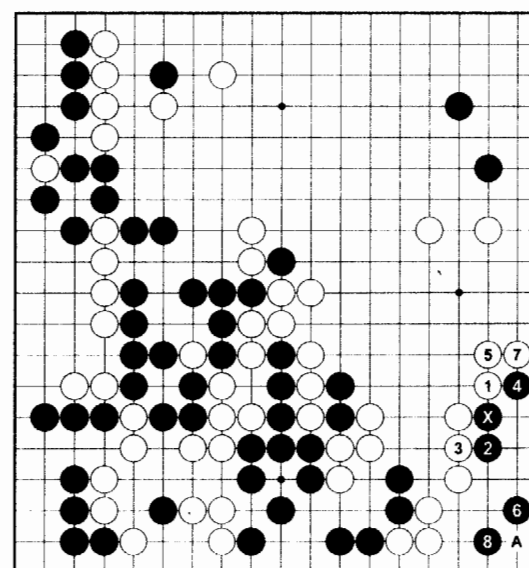
Diagramme 2



Pas de perspectives

Le coup 1 semble concevable et naturel pour Noir ; cependant, si Blanc connecte simplement en 2, Noir n'a pas de suite pour se stabiliser après l'échange 3 et 4.

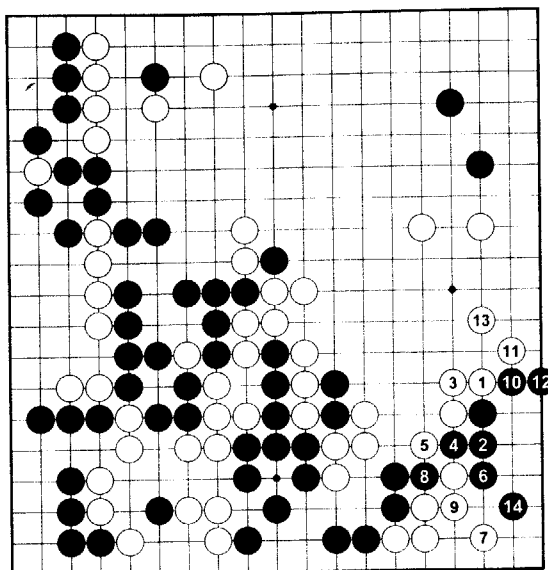
Diagramme 3



Ce que Noir espère

Il n'est pas facile de trouver une réplique blanche au coup X. Le hané en 1 permet à Noir de jouer 2 et 4 sans perdre l'initiative et de s'installer confortablement avec la séquence jusqu'au coup 8.

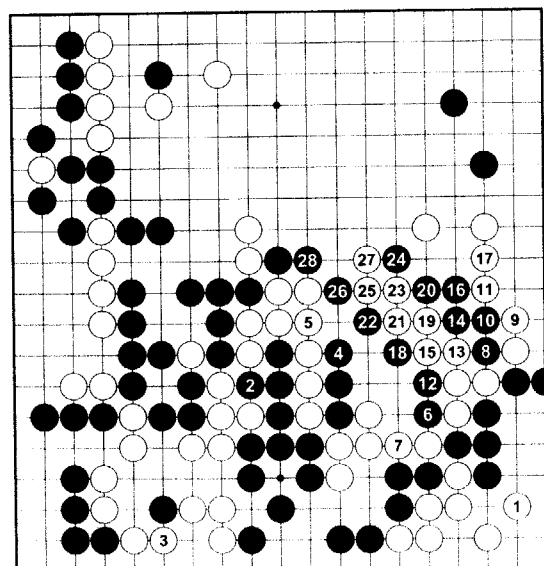
Diagramme 4



Peu convaincant pour Blanc

Est-il alors possible pour Blanc de connecter en 3 ? Après l'échange 4 et 5, l'avancée en 6 rend délicate la réponse blanche. Le coup 7 serait un pis-aller. Après avoir coupé en 8, Noir se ménage un espace de survie avec la séquence de 10 à 14.

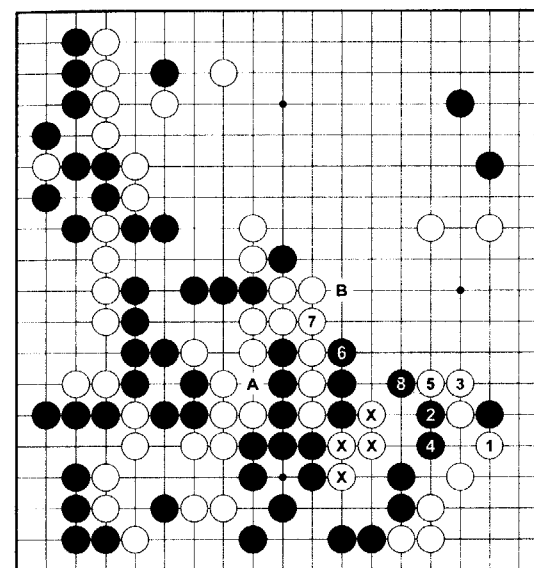
Diagramme 5



Fiasco pour Blanc

Que se passe-t-il si Blanc joue en 1 au lieu de connecter en 13 du diagramme 4 ? Blanc est obligé de répondre en 3 à la coupe en 2, puis de connecter en 5 et 7 suite aux atari 4 et 6. Après la coupe sévère en 8, Blanc s'étend en 9. La suite jusqu'en 28 se révèle catastrophique pour Blanc. C'est une variante extrême qui montre que Blanc ne peut pas se passer de la connexion en 13 dans le diagramme 4.

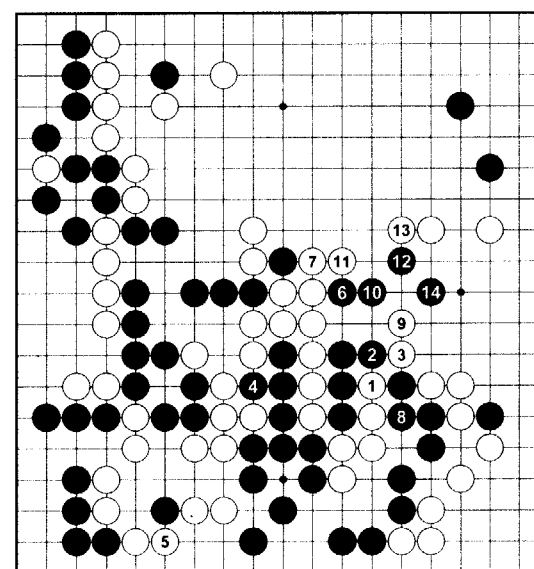
Diagramme 6



La prise en tenaille

Le hané en 1 semble être une contre-attaque appropriée. Mais dans ce cas, Noir procède à la prise en tenaille en 2. La réponse 3 est inévitable. Après 4 et 6, Noir fait hané en 8. Les pierres blanches (x) sont quasiment capturées à cause des faiblesses de Blanc en A et en B.

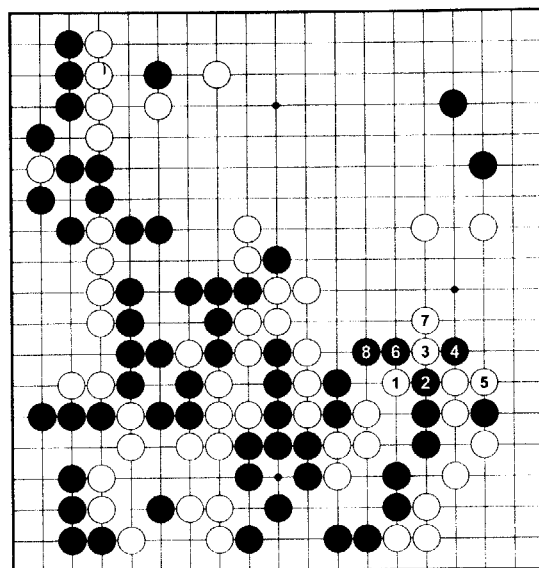
Diagramme 7



Mouvement en spirale

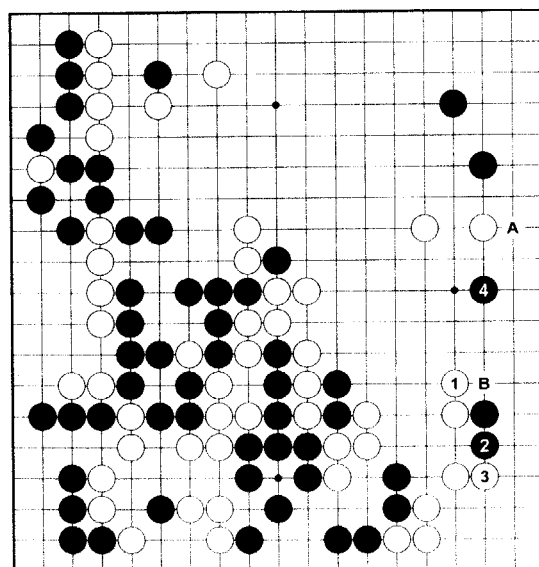
Si Blanc tente de s'échapper avec 1 et 3, Noir joue d'abord en 4 et 6 en senté. Ensuite il élargit ses libertés dans un mouvement en spirale avec 10, 12 et 14.

Diagramme 8



Comme le coup blanc 5 précédent est un échec, Blanc peut-il jouer en 1 de ce diagramme ? Après avoir joué en 2, Noir couperait alors en 4. Si Blanc défend en 5, Noir prend cinq pierres blanches avec ses coups 6 et 8.

Figure 2

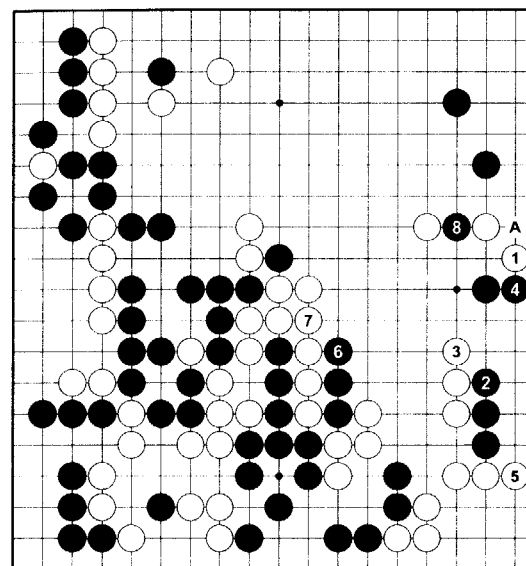


Par élimination, on en déduit que le coup blanc 1 de la partie est le meilleur. Après l'échange de 2 pour 3, Noir joue en 4 et obtient une position confortable, A et B étant miaï.

Nouvel échec

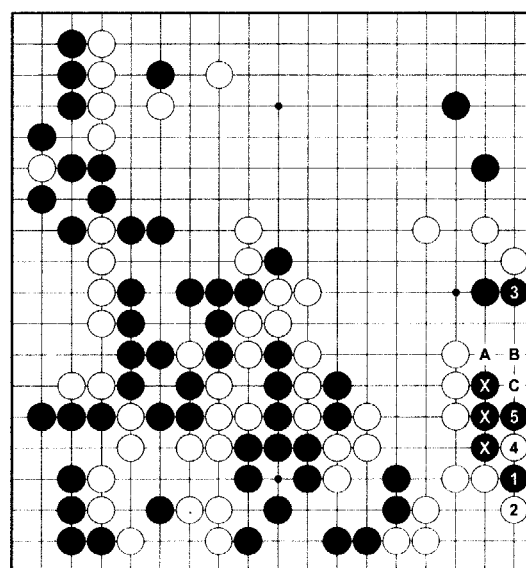
Intrusion réussie

Figure 3



Blanc ne peut pas laisser Noir se relier au coin nord-est : il le bloque donc avec le coup en diagonale 1. Mais ensuite, après sa descente en 4, Noir trouve la solution pour survivre avec le transpercement en 8. Pourtant, Noir oublie une chose...

Diagramme 9

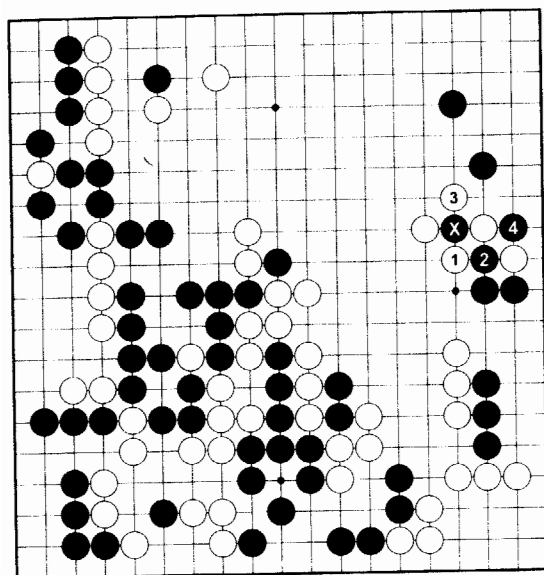


...avant la descente en 4 de la figure 3, il aurait mieux valu, pour Noir, jouer d'abord le hané 1. Dans ce cas, l'issue de la partie aurait été décidée plus tôt. La séquence de la figure 3 offre la possibilité à Blanc de jouer la suite Blanc A, Noir B et Blanc C, ce qui permet la capture des pierres noires X. Dans ce contexte, où l'avance territoriale de Noir est déjà importante, cette erreur de Noir se révèle sans répercussion sur le résultat final de la partie.

Précipitation noire

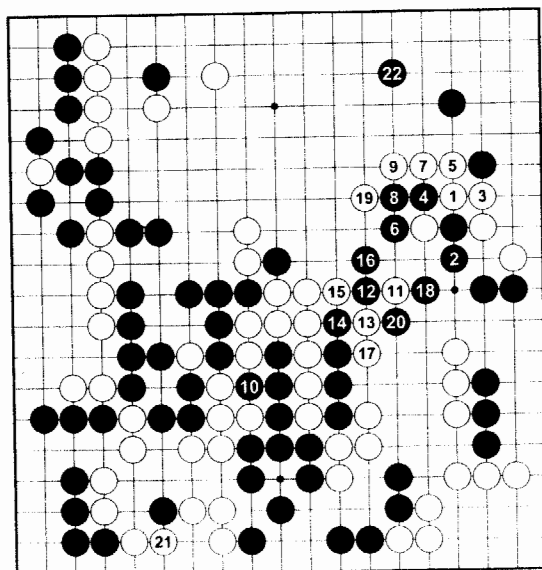
Omission d'une étape

Diagramme 10



Si Blanc veut capturer la pierre X, Noir vit très facilement avec les coups 2 et 4.

Figure 4



Avantage décisif de Noir

Blanc est donc obligé de jouer en 1 de la figure 4. Noir assure confortablement la vie de son groupe avec la séquence de 2 à 6.

Grâce à la coupe 10, qui est senté, Noir a le temps de renforcer son coin nord-est avec le coup 22. La partie est quasiment gagnée pour lui.

Avec cette victoire, j'ai mis un terme à la série de défaites dans mes rencontres avec YOO au cours des tournois internationaux.

4. Construction de deux maisons dans la neige

Blanc : MA Xiaochun

Noir : LEE Chang-ho

(Partie jouée entre les deux chefs d'équipes de Corée et Chine à la 2^e Coupe Lotte, le 16/08/1995)

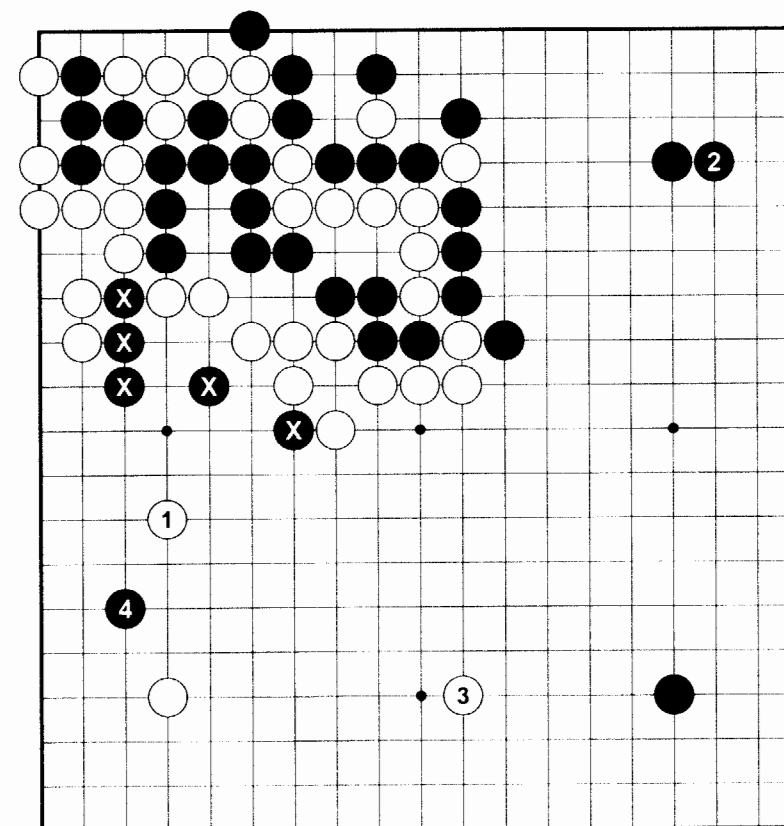
Blanc abandonne au coup 217

La situation résulte d'un grand combat autour du joséki de la grande avalanche dans le coin nord-ouest. Noir a obtenu un grand territoire sur le bord nord, et Blanc a construit un grand moyo sur le bord est et au centre.

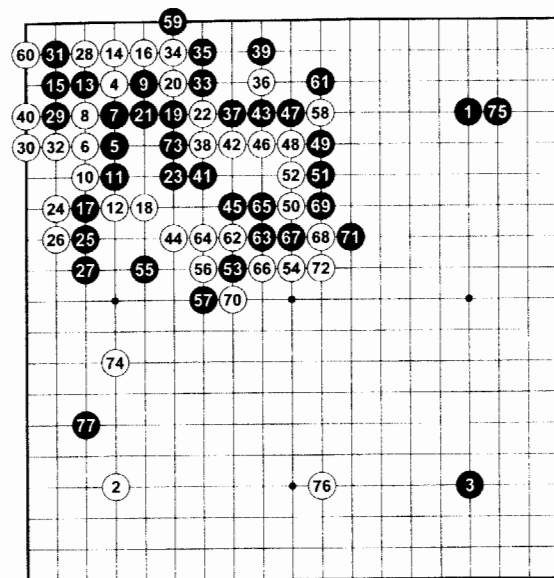
En réponse à 1, Noir prend le temps d'effectuer le verrou en 2, car il a confiance dans sa capacité à détruire le moyo blanc.

Blanc doit élargir son moyo avec 3. L'invasion noire en 4 ébranle le cœur de la forteresse blanche. Ce coup vise à exploiter l'aji des pierres X.

Figure 1



Séquence des premiers coups

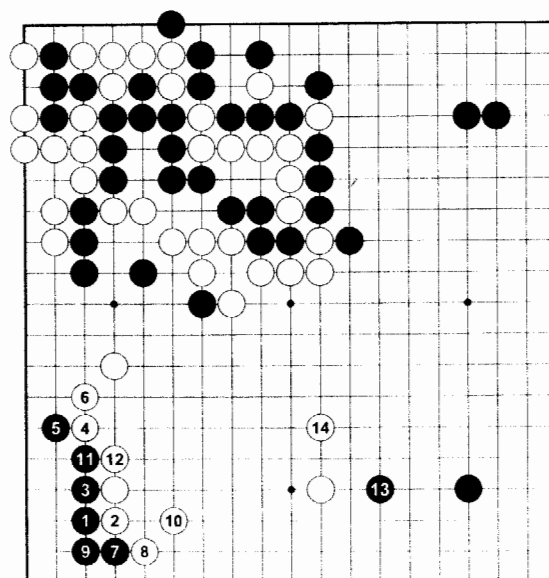


Coups 1 à 77

Cette partie a été jouée lors de la Coupe Lotte qui réunit deux équipes de sept professionnels chinois et coréens. Après une première victoire en 1994, la Corée a dû s'incliner trois fois de suite face à la Chine. Cela démontre le haut niveau des professionnels chinois.

Le coup blanc 36 est une erreur importante qui donne un avantage global à Noir, si ce dernier peut envahir efficacement le moyo blanc.

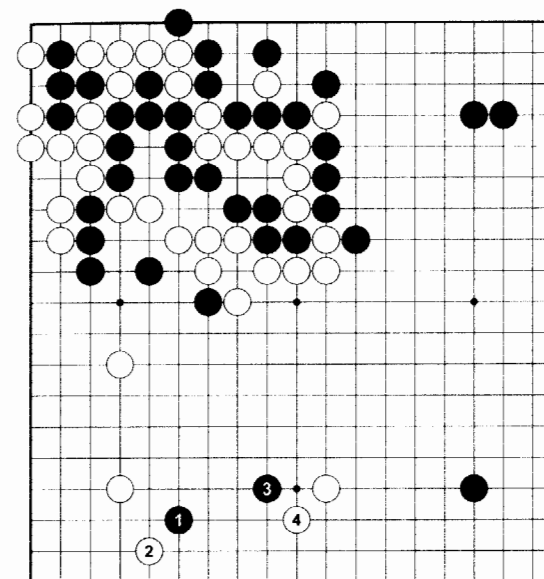
Diagramme 1



Choix étriqué

L'invasion 1 au san-san est un coup naturel, mais la séquence plausible qui s'ensuit, de 2 à 14, aide Blanc à valoriser et à solidifier son moyo.

Diagramme 2



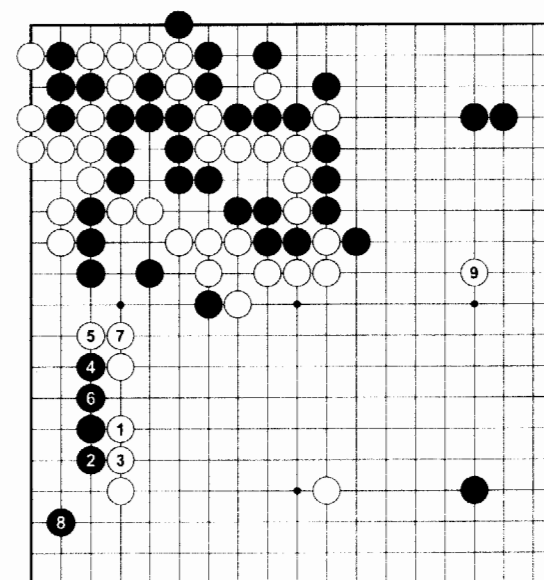
Erreur de direction

Noir peut envisager de jouer en 1, mais la séquence de 2 à 4 permet à Blanc de garder le coin sud-ouest tout en privant Noir de base de vie.

Noir n'a d'autre perspective que de flotter dans l'espace contrôlé par Blanc.

Cela montre que l'invasion sur l'autre bord, en 4 de la figure 1, est bien le bon choix.

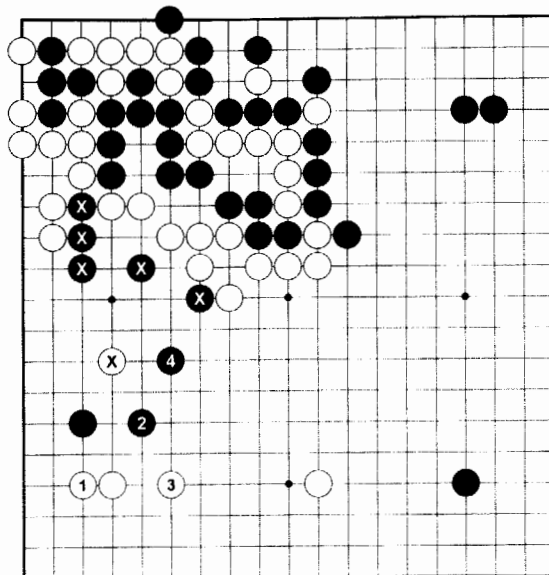
Figure 2

Construction d'une 1^{re} maison

Après une longue réflexion, Blanc choisit le contact en 1 qui donne à Noir la séquence senté de 2 à 7. Noir se stabilise confortablement avec le saut de cheval en 8. Ce résultat n'est pas très attrayant pour Blanc.

Les diagrammes 3 et 4 étudient les autres alternatives.

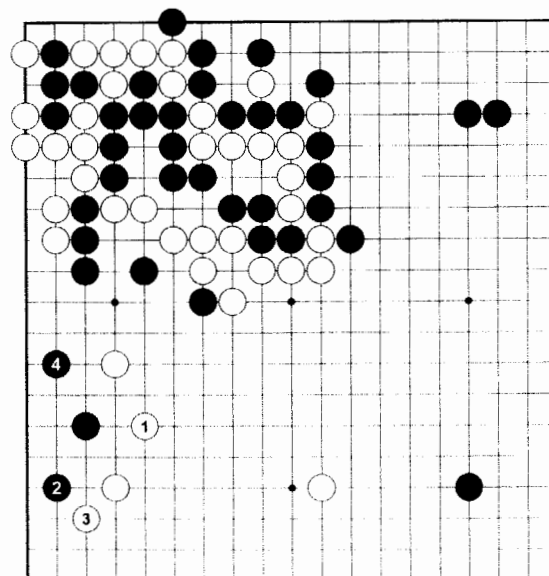
Diagramme 3



L'aji des pierres noires X

Un coup naturel est la descente en 1 pour verrouiller le coin ; mais après l'échange des sauts en 2 et 3, le chapeau en 4 enferme la pierre X. Le rapport de force s'est ainsi inversé sur le bord ouest, grâce à l'aji des pierres noires X.

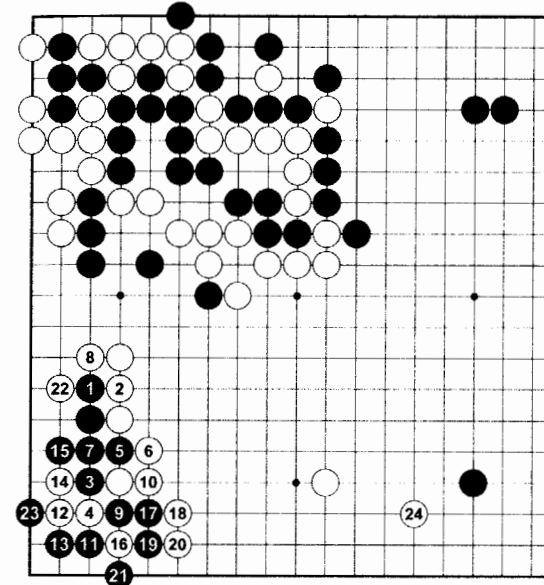
Diagramme 4



Point de vue amateur

Le chapeau en 1 est une intuition d'amateur. Non seulement Noir arrive à survivre facilement, mais cette séquence met aussi en relief une certaine faiblesse dans la forme blanche qui entoure le groupe noir. Par conséquent, cette séquence est moins bonne pour Blanc que celle de la figure 1.

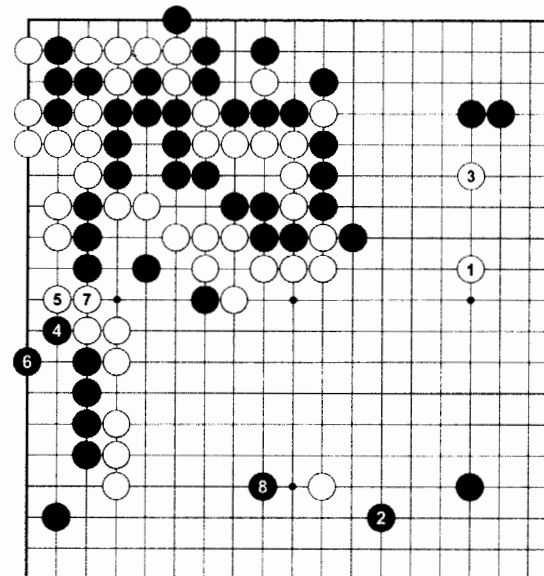
Diagramme 5



Erreur de direction

L'extension en 1 de ce diagramme (plutôt qu'en 2 dans la figure 2) est une erreur de direction. Dans ce cas, Noir doit prendre un point d'appui avec le coup 3. La séquence jusqu'à 22 conduit à l'enfermement total du groupe noir dans le coin, contrairement à la séquence plus ouverte de la figure 2. Si Blanc joue en 24 après avoir obtenu le senté, ses perspectives dans cette partie se sont nettement améliorées.

Figure 3

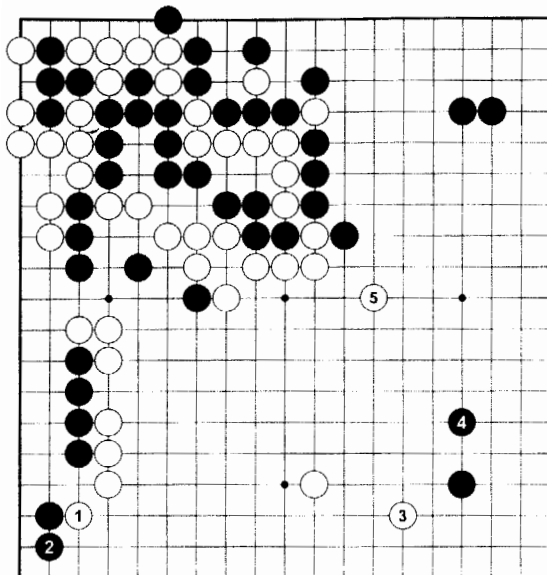


Seconde intrusion

Après avoir subi une perte importante, Blanc joue en 1, divisant le bord est. Mais ce coup se révèle être celui de la défaite. Après l'échange de 4 à 7, Noir frappe un coup décisif en 8 et Blanc est durablement affecté.

Diagramme 6

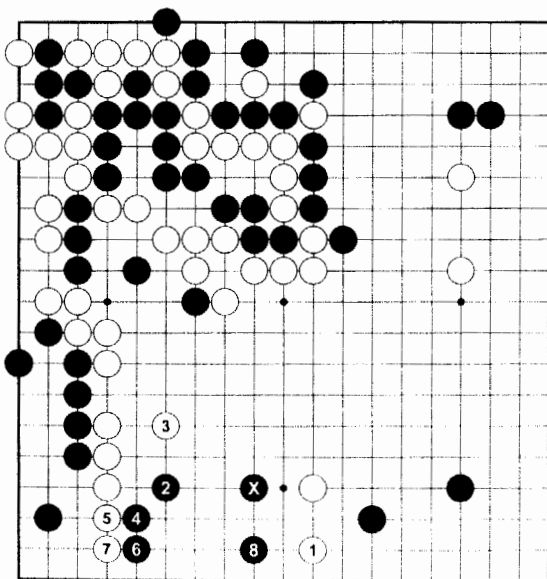
Une stratégie ambitieuse pour Blanc



Blanc devrait élargir son territoire au maximum comme ici. Cela ne signifie pas forcément qu'en jouant ainsi, Blanc soit en avance. Mais cette stratégie interpelle Noir et le confronte à une évaluation délicate de la situation globale.

Au lieu de valoriser en priorité son potentiel, Blanc s'est trop précipité pour réduire le territoire noir avec les coups 1 et 3 de la figure 3. Cela reflète le style de MA, trop axé sur le profit territorial immédiat.

Figure 4

Construction d'une 2^e maison

À l'invasion de Noir en (x), Blanc descend en 1 pour empêcher la liaison des pierres noires. La réponse en 3 au coup noir 2 est inévitable. Noir construit une autre petite maison dans un champ de neige avec la séquence de 4 à 8.

Par là, la victoire de Noir est bien assurée.

En profitant de l'aji de ses pierres mortes, Noir a réussi à dévaster le moyo blanc avec les deux invasions consécutives.

5. Invasion agressive soutenue par une force d'arrière-plan

Blanc : LIN Haï-feng
Noir : LEE Chang-ho

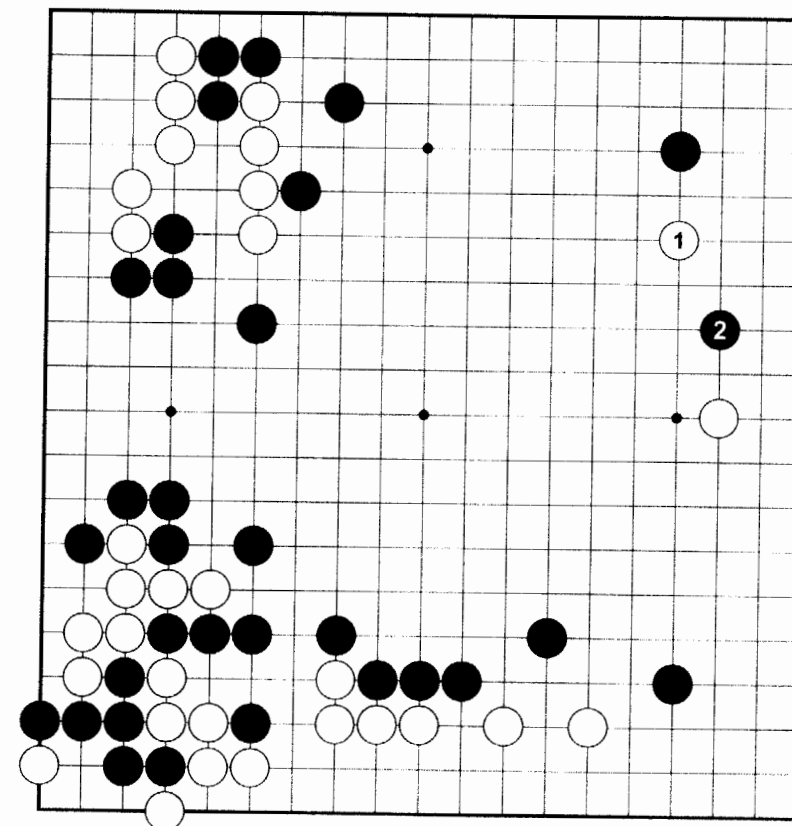
(Premier tour du 2^e tournoi international pour la Coupe Samsung, joué le 08/11/1997)

Blanc abandonne au coup 225

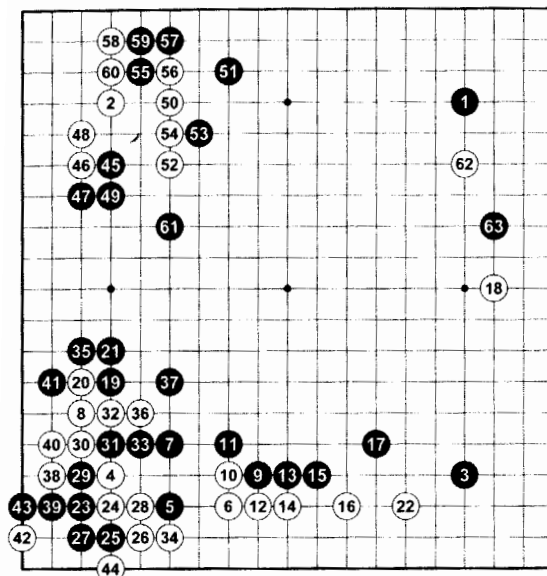
Noir ne s'est assuré que le bord ouest alors que Blanc a déjà concrétisé plusieurs territoires. Il n'a donc pas le droit de jouer de façon sage et timorée.

L'approche blanche haute en 1 veut empêcher une invasion en 2. Mais Noir affiche clairement sa volonté d'attaquer sans délai la formation blanche naissante en s'emparant ainsi de l'initiative. Ce n'est pas une invasion ordinaire, car elle est étroitement liée à l'influence noire qui s'exerce tout autour.

Figure 1



Séquence des premiers coups



Coups 1 à 63

J'ai encore une occasion de rencontrer le grand maître LIN. Dans chacune de nos parties, je peux difficilement tenir bon jusqu'au tchuban face à son style singulier qui optimise sur le long cours le potentiel et la flexibilité.

Si Noir coupe en 31 et sacrifie des points au lieu de chercher à survivre dans le coin, c'est pour rester cohérent avec la stratégie d'influence qu'il a adoptée depuis le début. Mais Blanc est actuellement en avance sur le plan territorial. Il est donc nécessaire pour Noir de jouer sans plus tarder de manière agressive.

Diagramme 1

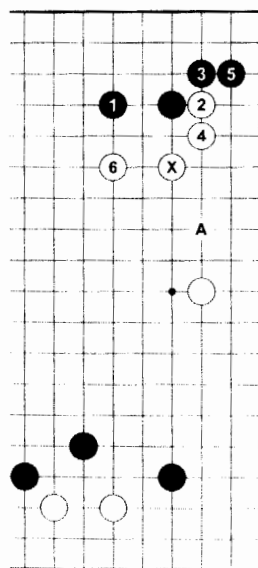
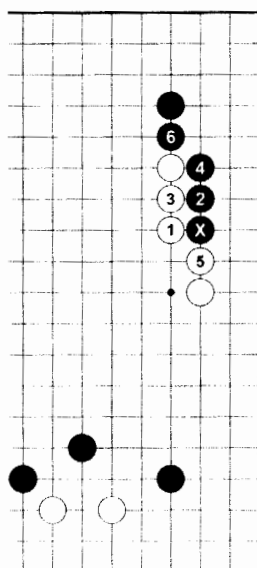


Diagramme 2



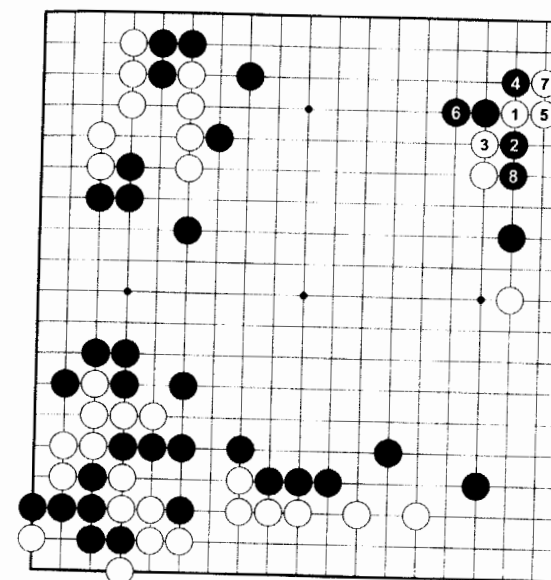
Ce qu'espère Blanc

La réaction ordinaire à l'approche blanche (X) est le coup en 1. Mais avec 6, Blanc arrive à bien protéger sa faiblesse en A. Cette séquence dévalorise le moyo noir du bord sud et du centre. Ainsi, si on choisit un joséki « sans risque », on perdra la partie « sans combattre ».

Ce qu'espère Noir

Répondre en 1 à l'invasion noire (X), c'est manquer de sens stratégique. Noir se relie dans la séquence 2-6. Blanc se prive de territoire et de base de vie ; il se trouve dans la position du « cheval épuisé ».

Figure 2



Affrontement

Il est alors normal de jouer au contact en 1, mais Noir réagit brutalement en 2 qui est un « coup de poker ». En réponse au coup 3, Noir contre-attaque avec les coups 4, 6 et 8. Cette séquence engendre une forme singulière et étrange.

Diagramme 3

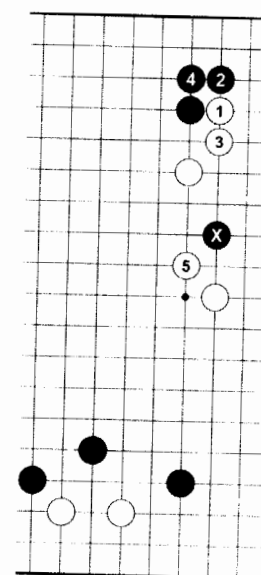
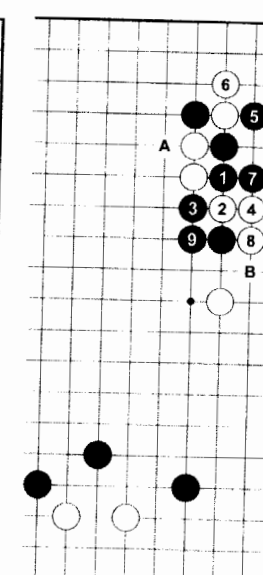


Diagramme 4



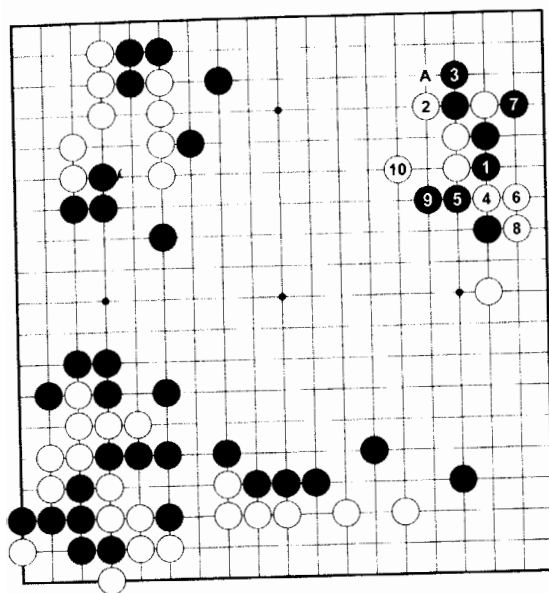
Réponse mécanique

Il est hors de question pour Noir de répondre en 2 au contact de 1. Après 3, Noir ne peut négliger la connexion en 4. Blanc enferme ensuite la pierre noire (X) avec 5.

Coup abusif ?

Est-il possible pour Noir de jouer en 1 ? Le coup en 3 semble mettre Blanc en difficulté. Après la connexion en 9, Noir obtient deux coups miaï, en A et en B. L'insertion blanche en 2 est-elle alors vraiment abusive ?

Diagramme 5

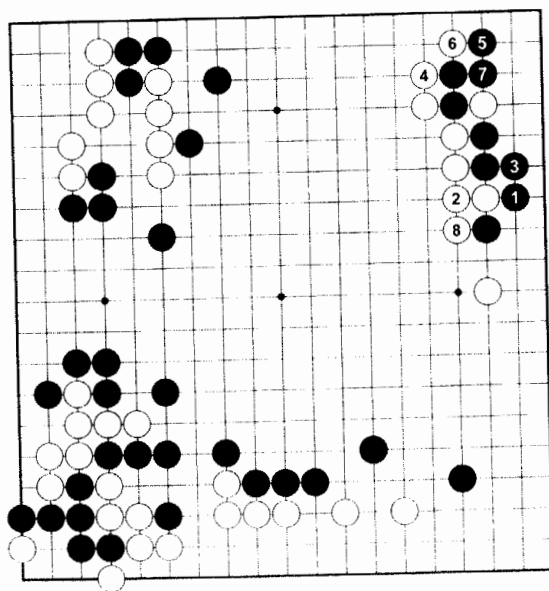


Un fardeau pour Noir

Non, cette insertion n'est pas abusive, car si Blanc fait d'abord atari en 2, Noir n'a pas le droit de répondre à 4 en 5. Après la séquence qui s'achève en 10, Noir a un petit groupe au centre qui flotte sans base de vie.

Bien entendu, le groupe blanc n'est lui-même pas encore assuré de vivre, mais la descente sentée en A permet à Blanc d'envisager sereinement tout combat qui se profilerait dans le centre entre les deux groupes.

Diagramme 6

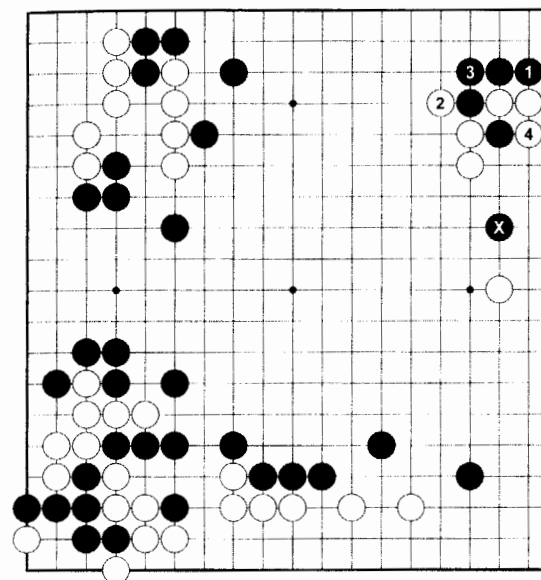


Noir est mécontent

Noir semble donc contraint de choisir le coup 1 pour ne pas se retrouver en situation fragile. La séquence inévitable jusqu'à 8 permet à Blanc de construire un grand mur qui va neutraliser l'influence acquise par Noir au centre. C'est un résultat peu satisfaisant pour Noir, malgré les points qu'il a acquis dans le coin nord-est.

Les coups 1 des diagrammes 5 et 6 ne conduisent donc pas à des situations favorables à Noir.

Diagramme 7



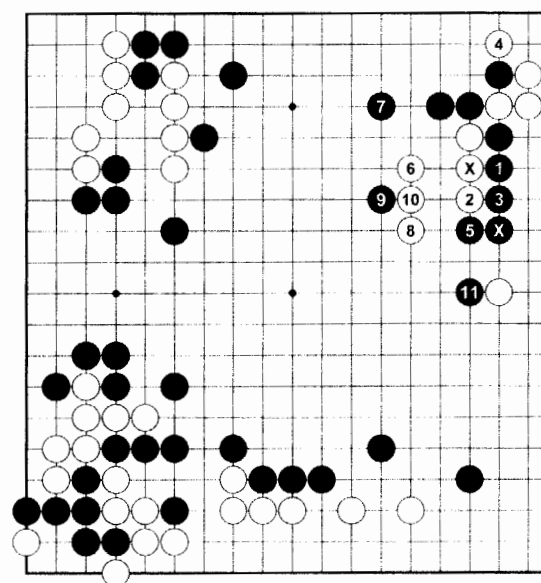
Réponse mécanique

Si Noir bloque mécaniquement en 1 au lieu de s'étendre en 6 comme dans la figure 2, le coup blanc 2 est très sévère pour Noir. Blanc capture alors une pierre noire en se stabilisant. Si la pierre noire X se relie vers le centre, Blanc fera une extension sur le bord est. Résultat : Blanc se stabilise des deux côtés et Noir n'a rien obtenu.

On en conclut que le coup noir 6 de la figure 2 est absolument nécessaire.

Figure 3

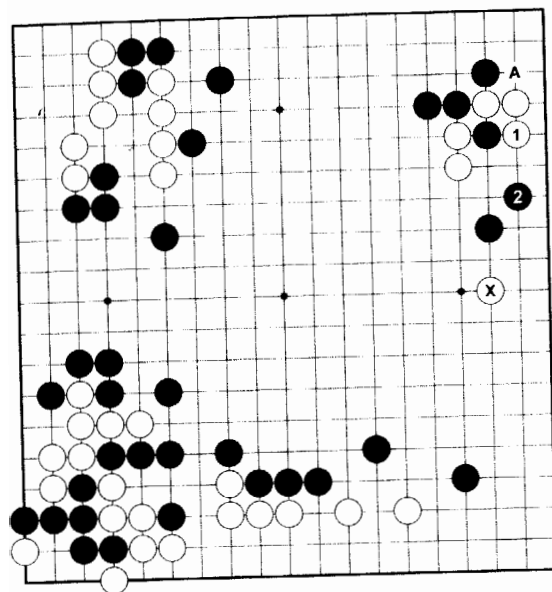
Blanc se disperse dans trois directions



Après la séquence 1-3, Blanc doit survivre dans le coin avec le coup 4. Le coup tournant 5 permet alors à Noir de s'emparer du contrôle de la partie. Après le coup noir 11, Blanc se retrouve scindé en trois groupes. À ce stade, la stratégie élaborée par Noir est un succès.

A posteriori, il semble donc que Blanc aurait dû, au tout début de la séquence, jouer l'approche de coin en 3 au lieu du coup X. Ce choix, plus flexible, aurait protégé Blanc de l'agressivité de Noir.

Diagramme 8

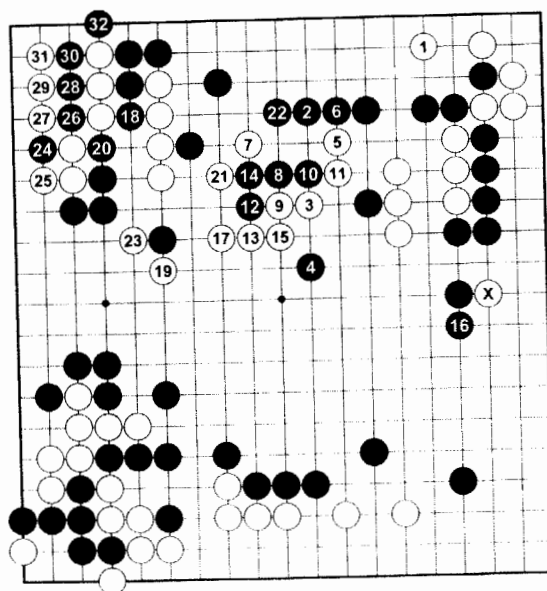


Groupe sans base de vie

Blanc peut-il capturer une pierre noire avec 1 au lieu de jouer en A et empêcher ainsi cette pierre noire de se sauver ? Dans ce cas, le coup noir 2 est un coup senti très sévère pour Blanc.

Ce choix douteux amènerait le groupe blanc à se retrouver séparé de la pierre (X). Et ce groupe se retrouverait errant, sans base de vie, si Noir joue en A.

Figure 4



Blanc chassé, au grand profit de Noir

Blanc ne peut négliger le saut 1. L'attaque sans merci en 2, 4 et 8 met en péril le groupe blanc au centre. À la fin de la séquence, Noir occupe le bord est sans même avoir versé une goutte de sang, et il capture la pierre blanche (X); il récolte même des points dans le coin nord-ouest (notez bien le tésuji 24), ce qui lui assure la victoire.

Avec plusieurs coups d'attaque suivis d'une invasion agressive, Noir a réussi à renverser une situation qui se présentait un moment sous des auspices peu favorables.

6. Invasion doublée d'une mission de patrouille

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : CHOI Myung-hyun

(Première partie de la finale de la 2^e Coupe Techron, jouée le 02/08/1997)

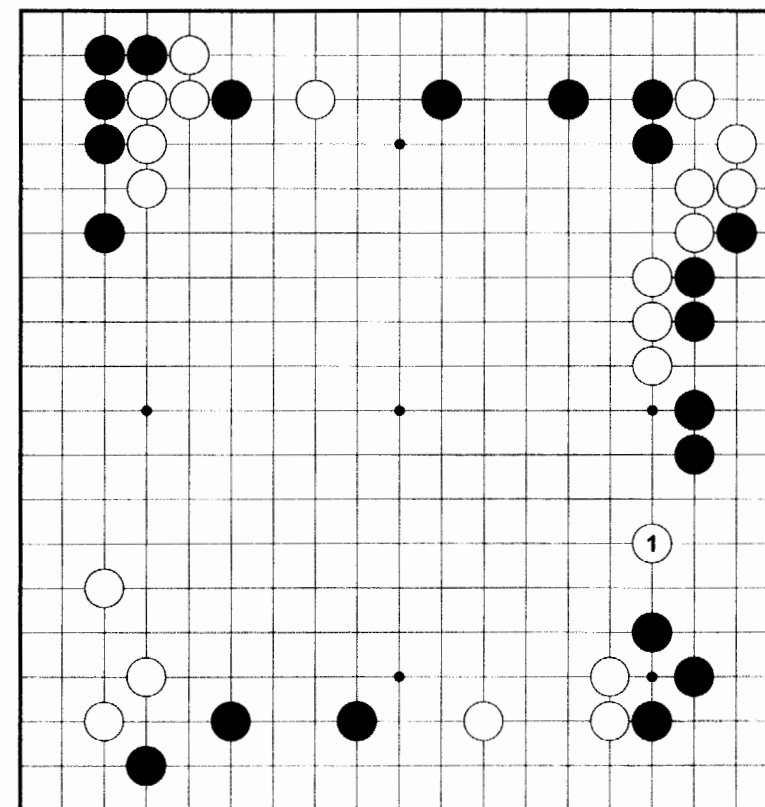
Noir abandonne au coup 180

On aborde la phase où le fuséki vient de se terminer. On peut constater que Noir a investi beaucoup au bord est et dans le coin sud-est.

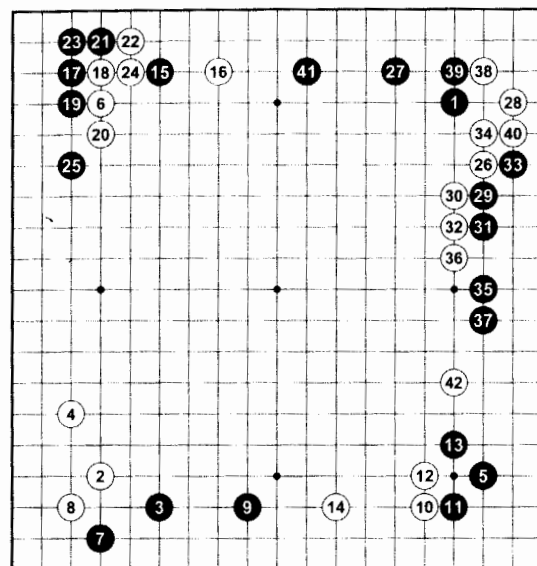
Un « oiseau » blanc vient survoler cette région avec le coup 1 qui est plutôt un vol aérien de surveillance, et non pas une invasion. Mais la partie s'échauffe soudain suite à la réaction virulente de Noir. Et le résultat qui en découle est décisif.

Quelle est la signification de ce coup blanc 1 peu profond ?

Figure 1



Séquence des premiers coups

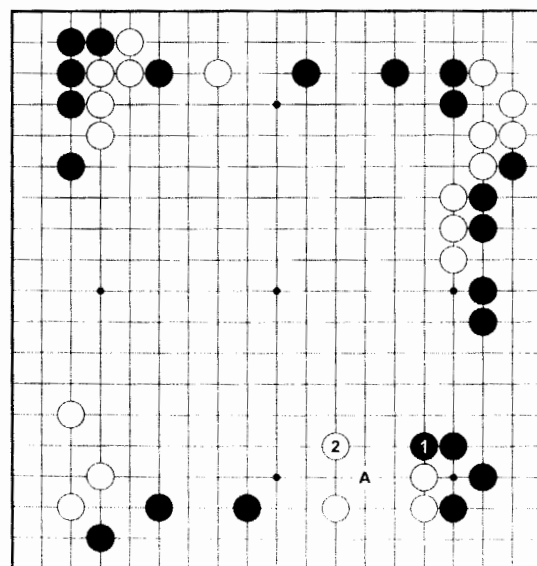


Coups 1 à 42

Cette partie s'est jouée à Kyoto, ville dépositaire de l'histoire du go au Japon. CHOI, mon adversaire, est devenu une nouvelle vedette en obtenant en Corée le meilleur score dans les six premiers mois de l'année 1997. Il a le même âge que moi et il est aussi l'un de mes proches amis.

À l'entrée du tchuban, j'ai lancé un coup de survol en 42, coup qui présente un certain caractère inquisiteur.

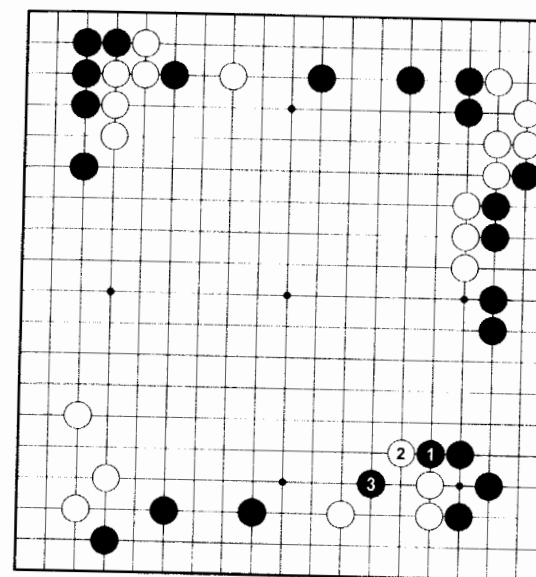
Diagramme 1



Un coup difficile à supporter

Si Blanc tarde à jouer dans le coin sud-est, Noir s'étend en 1 et développe sa position. Blanc se trouve alors fragilisé et même attaqué. Il doit répondre en 2, mais reste sous la menace noire en A. Il est durement affecté par ce coup si simple.

Diagramme 2

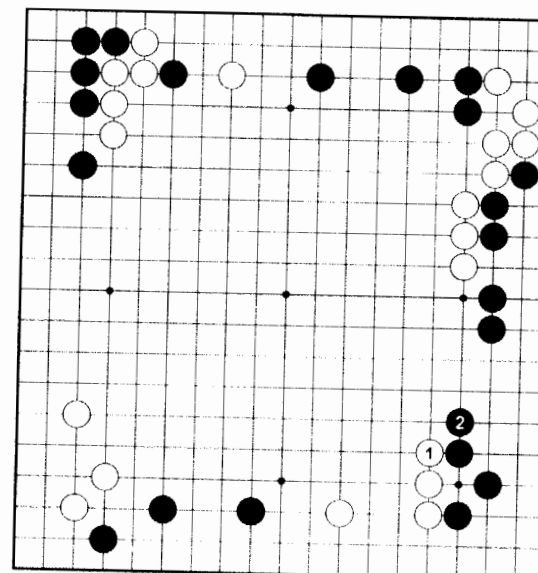


Désarroi

Si Blanc joue le hané 2 pour éviter la séquence du diagramme 1, Noir transperce au point vital en 3 et plonge Blanc dans un grand désarroi.

Ainsi, Blanc ne peut pas laisser Noir prendre l'initiative dans cette zone sud-est.

Diagramme 3

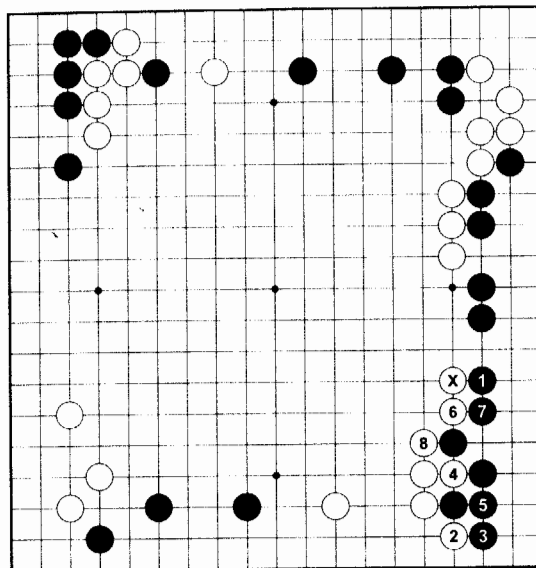


Un coup typiquement banal

Se renforcer en poussant en 1 de ce diagramme, c'est permettre à Noir d'agrandir son territoire et de se solidifier.

C'est après avoir considéré tous ces inconvénients que Blanc joue le coup 1 de la figure 1.

Diagramme 4

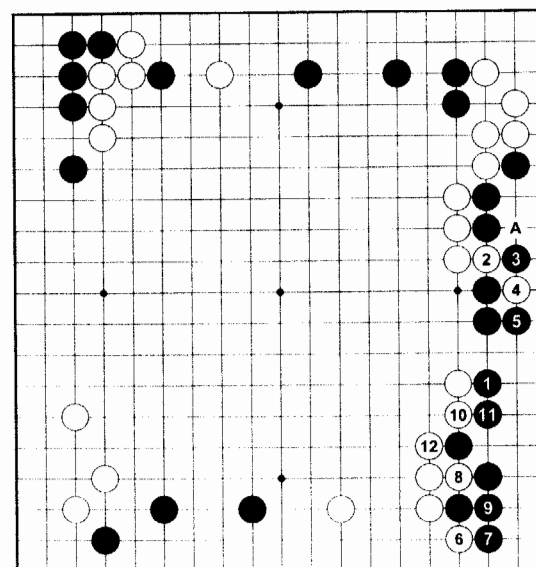


Maigrir sans récompense

Il serait trop gentil pour Noir de répondre en 1 au coup de « patrouille » (X). Dans ce cas, Blanc bloque en 8 après l'échange de 2 à 7. Résultat : Blanc arrive à construire un mur important, et Noir s'est lui-même amaigri de manière pitoyable.

Blanc dispose aussi d'un autre moyen d'attaque encore plus sévère.

Diagramme 5

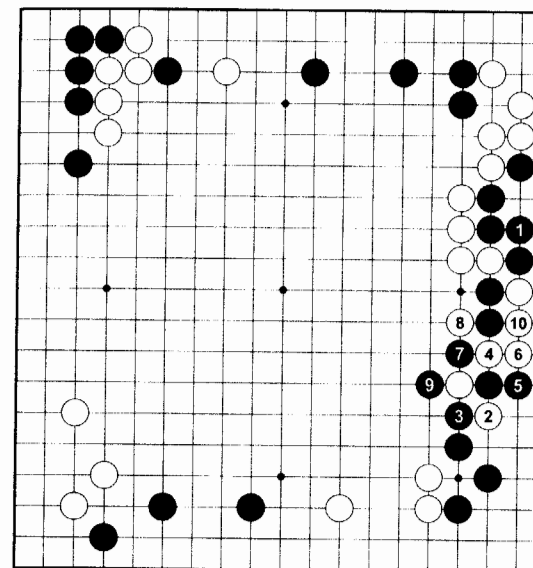


Un petit extra

En réponse au coup noir en 1, Blanc peut intercaler la coupe avec les coups 2 et 4, en utilisant un « timing » excellent. Noir ne peut que répondre en 5, et Blanc joue ensuite la même séquence que celle du diagramme 4.

Ainsi Blanc a gagné le privilège d'un coup en A, à jouer ultérieurement.

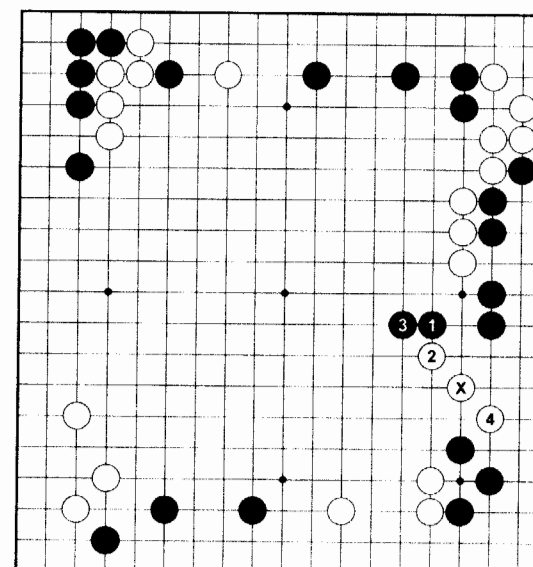
Diagramme 6



Catastrophe pour Noir

Connecter en 1, au lieu de jouer en 5 dans le diagramme 5, est un geste qui précipite Noir vers la catastrophe. Les coups tactiques 2 et 4 sont remarquables et on peut prévoir la séquence jusqu'à 10, séquence qui se solde par des dégâts considérables pour Noir.

Figure 2



Affrontement mutuel

Il est donc normal que Noir cherche à attaquer la pierre blanche (X) en sautant en 1. Blanc et Noir s'affrontent sans complexe jusqu'au coup 4.

Que signifie le coup blanc en 2 qui, à première vue, semble fortifier la position noire au détriment de Blanc ?

Diagramme 7

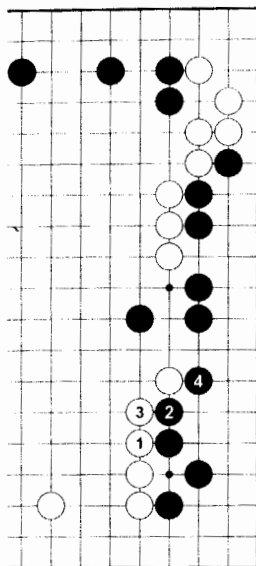
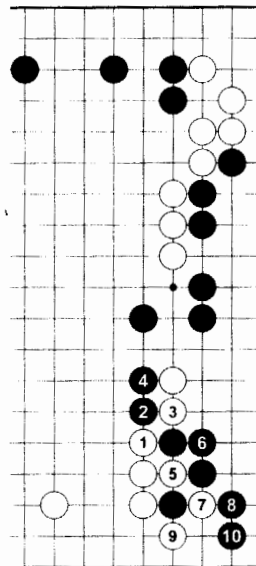


Diagramme 8

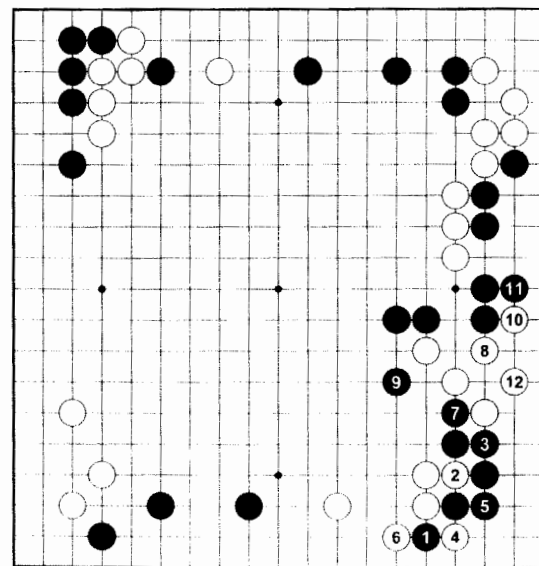
**Résultat médiocre pour Blanc**

Il n'est pas bon de pousser en 1 du diagramme 7, car Noir conserve son territoire en même temps qu'il pointe son nez vers le centre.

Échange défavorable à Blanc

Il est possible pour Noir de répondre au coup blanc 1 en jouant en 2 du diagramme 8 : Blanc perd alors plus de points qu'il n'en gagne avec les coups 5 et 7.

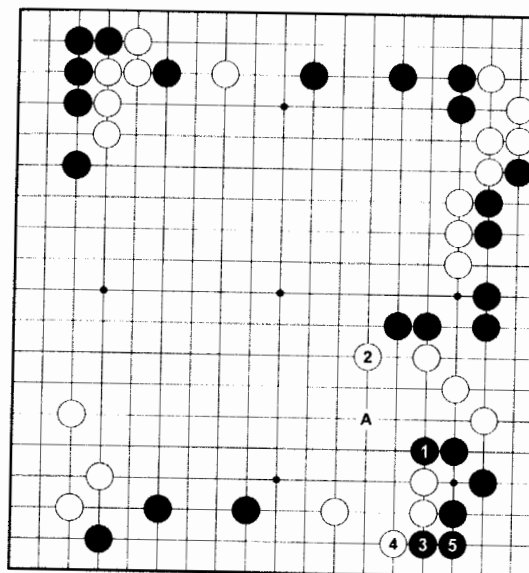
Figure 3

**Attente calculée de Noir**

Le hané noir en 1 est une grosse erreur qui ternit ses espoirs.

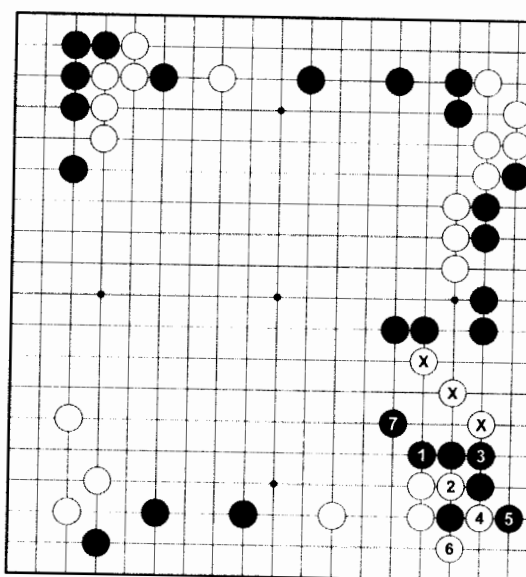
Noir attendait une réponse immédiate de Blanc en 6. Mais, après le coup de poignard en 2, Blanc est satisfait de capturer la pierre noire 1 avec les coups 4 et 6. Cherchant une compensation, Noir enferme alors les pierres blanches avec 7 et 9. Mais Blanc construit une forme qui n'est pas sans ressource. Il faut noter qu'ici Blanc a réussi à faire un œil, grâce au coup 2 de la figure 2.

Diagramme 9

**Mettre, sans risque, la pression sur Blanc**

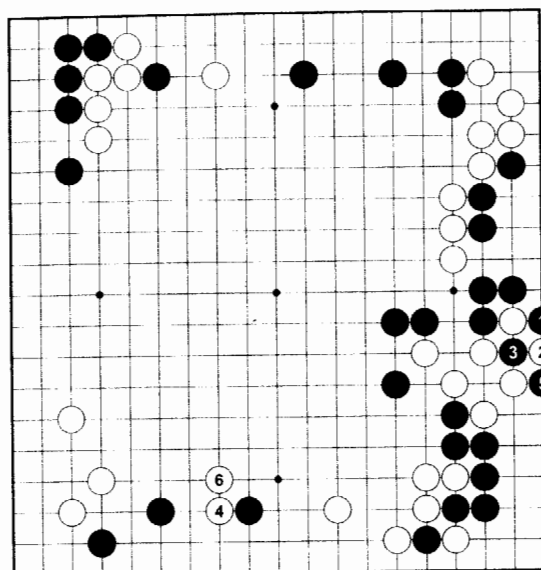
Il aurait fallu pousser en 1 de ce diagramme au lieu du hané de la figure 3. Après avoir forcé Blanc à s'enfuir en 2, Noir joue alors 3, puis 5. Il peut ensuite menacer de jouer en A et de se lancer dans une chasse, favorisée par la division des formations blanches. Ainsi, Noir peut prendre le contrôle de la partie.

Diagramme 10

**Un échange inéquitable**

Ce serait une erreur pour Blanc de jouer en 2, comme dans la figure 3. Lorsque Noir pousse en 1, Blanc peut capturer une pierre noire dans le coin, mais il doit céder ses trois pierres (X). C'est un échange défavorable à Blanc.

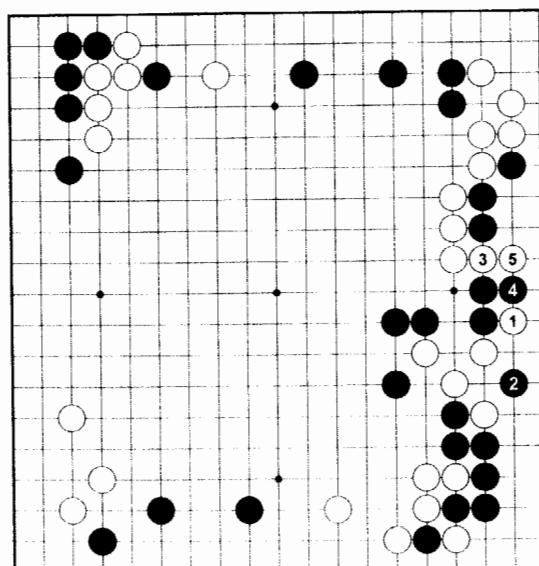
Figure 4

Ko au « pique-nique sous les fleurs »¹

Après l'échange 1 et 2, Noir ne peut éviter de jouer le ko où il risque pourtant davantage que Blanc. N'oubliez pas que cette zone de ko était à l'origine un territoire noir. En outre, Blanc dispose de beaucoup plus de menaces que Noir, notamment sur le bord sud et dans le coin nord-ouest.

Comme c'était prévisible, Noir ne répond pas à la menace du coup blanc 4 et il capture les pierres blanches avec 5. Mais le coup 6 est très sévère pour Noir et la partie bascule.

Diagramme 11



Toujours favorable à Blanc

Si Noir place son coup 2 au point vital de la position blanche, il peut éviter le ko. Mais il doit alors accepter la descente blanche en 3 et 5. De plus, le coup en 5 est quasiment senti.

En résumé, Noir s'est exposé à une contre-attaque périlleuse en répondant d'une façon précipitée au coup de « patrouille » de Blanc.

¹ N.D.T. : Cette expression illustre le caractère d'un ko où l'un des joueurs n'a pas grand-chose à perdre, mais où son adversaire risque gros.

7. Naissance du champion le plus jeune du monde

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : LIN Haï-feng

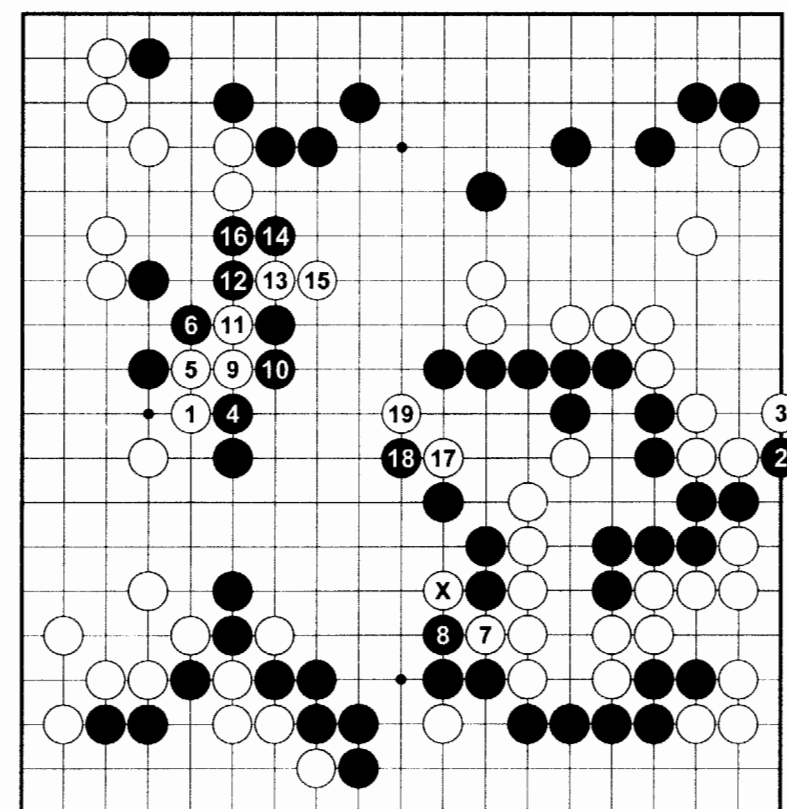
(Cinquième partie de la finale du 3^e tournoi international pour la Coupe Bourse Dongyang, jouée le 27/01/1992)

Fin de partie au 235^e coup
Blanc gagne de 1,5 point

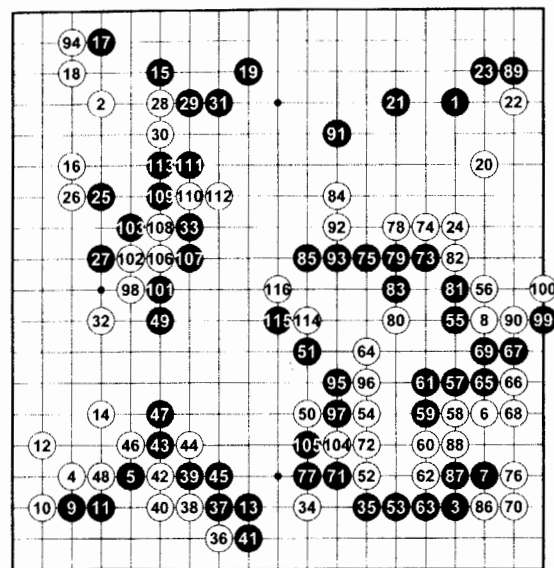
Comme vous allez pouvoir le constater, cette tâche ne sera pas facile.

Pour pénétrer au centre, Blanc commence par sonder un côté en déchirant en 1. À première vue, il n'obtient rien... sauf des points pour Noir, avec la séquence 1-15 ! Mais ce coup 1 prépare le double-hané 17-19. Et personne n'avait prévu ce tésuji d'invasion 19 !

Figure 1



Séquence des premiers coups

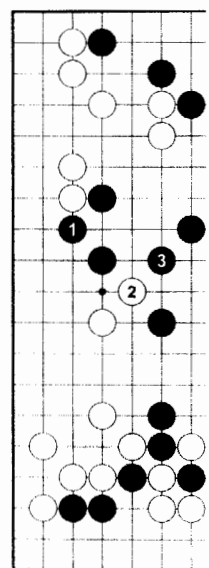


coups 1 à 116

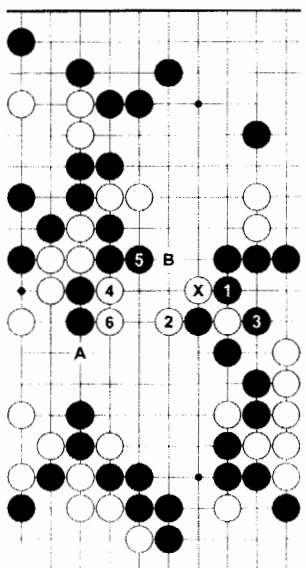
Cette partie marque l'histoire du go. En la gagnant, je deviens, à l'âge de 16 ans, le plus jeune titré d'un tournoi international. Avant cette partie décisive, mon adversaire, le grand maître LIN, et moi-même étions à un score de parité. J'avais égalisé difficilement à 2-2. Et cette partie a commencé selon un scénario analogue à celui de la précédente.

Noir est bien parti dans le fuséki : il a pris de l'avance sur Blanc grâce à la bataille qui s'est engagée dans la zone sud-est. Mais la capture d'une pierre blanche avec 95 et 97 s'est avérée excessive.

Diagramme 1



Diag. 2



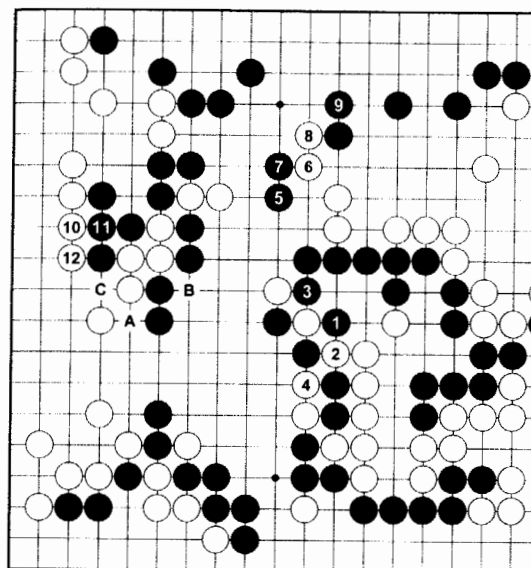
La voie qui mènerait Noir à la victoire

Il faudrait jouer en 1 comme sur le diagramme 1, au lieu du coup 95 de la partie. Avec cette connexion en gueule de loup, Noir se trouve nettement en avance, sur le plan du territoire et de l'influence, et il est aussi à l'abri d'une attaque de Blanc.

Pourquoi le coup (X) (116 de la figure 1) est-il tésuji ?

Ici Noir n'a pas le droit de couper en 1, car la coupe en 4, précédée de l'échange 2-3, serait très sévère pour Noir. Si Noir tente de sortir en 5, l'extension en 6 rend les points A et B miä.

Diagramme 3

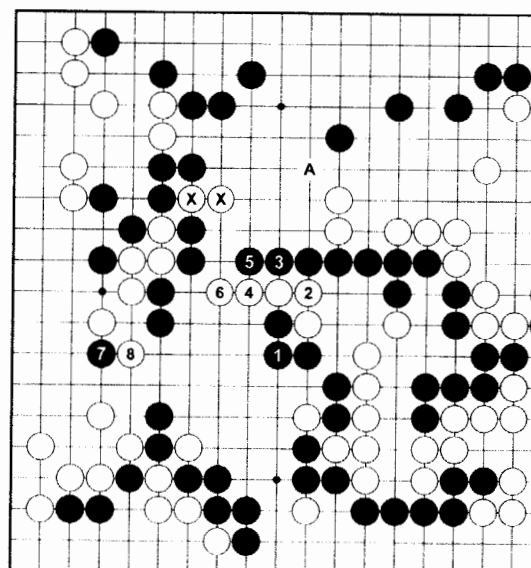


Un point faible se révèle

Si Noir fait atari de l'autre côté, en 1, Blanc fait atari en 2. Noir cède les deux pierres à Blanc, et se contente peut-être de garder son autre territoire central avec 5. Mais Blanc sauve aussi celui du bord ouest en poussant en 10 et 12. Son terrain est tellement gros que la situation globale de cette partie tourne en faveur de Blanc.

Si Blanc joue en A, la coupe en B devient un point névralgique dans la position noire. Cette coupe latente immunise Blanc contre la menace noire d'intrusion sur le bord ouest par un coup en C.

Figure 2

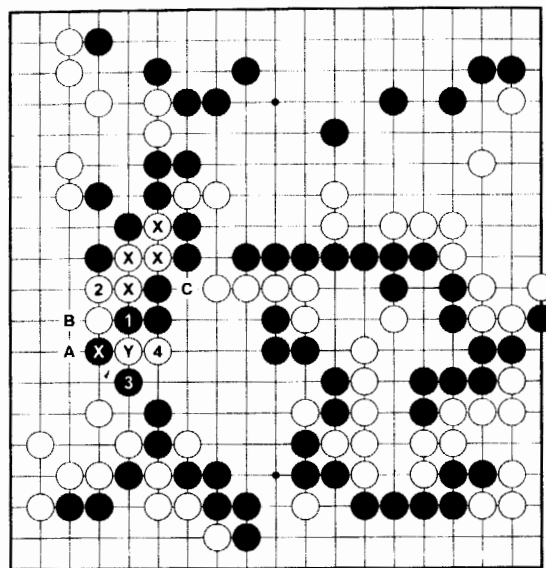


Une autre erreur de Noir

Après une longue réflexion, Noir recule avec la connexion en 1, en laissant Blanc pénétrer au centre. Mais le contact en 7 provoque la réaction virulente de Blanc en 8 qui va faire basculer la partie.

Si, au lieu du coup 7, Noir avait joué A capturant ainsi les deux pierres (X), il aurait préservé son potentiel et gardé son avance acquise à ce stade de la partie.

Diagramme 4



En jouant le coup ❶, Noir s'attendait à ce que Blanc réponde par le hané en A. Si Blanc avait joué suivant cette attente, Noir aurait pu capturer les quatre pierres ❷ en coupant en B. Si Blanc s'étend en B, le groupe blanc risque de se faire piéger par le coup noir A.

Mais ces scénarios imaginés par Noir sont pour lui une douce illusion : le hané blanc ❸, qui semble à première vue déraisonnable, est une désagréable surprise pour lui : il ne peut plus jouer en 1. Et si Blanc sort tout simplement en 4, la faiblesse noire en C devient flagrante.

Figure 3

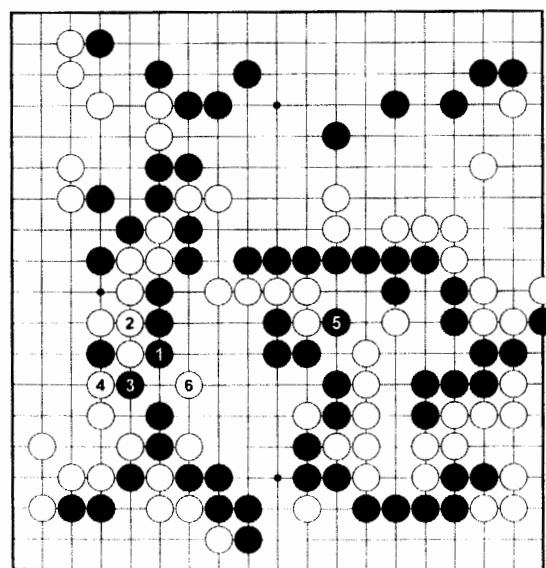
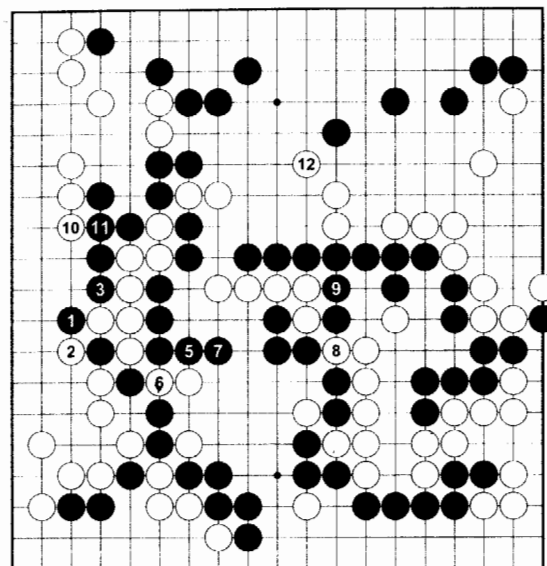


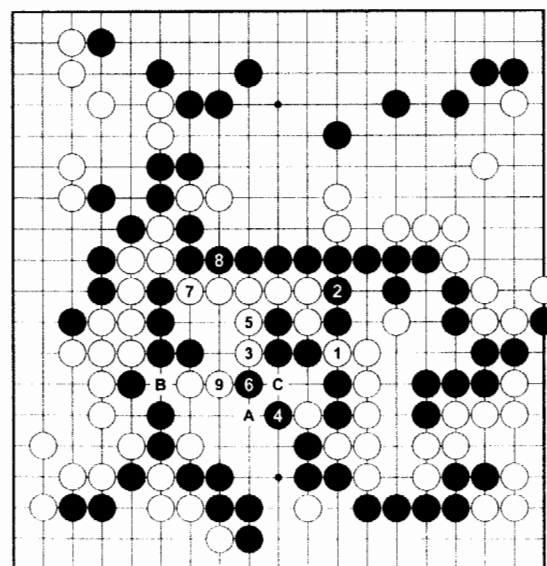
Figure 4

**Blanc tient le bon bout**

Noir recule alors encore une fois avec 5. Et Blanc, après avoir détruit habilement le territoire noir au centre, parvient finalement à jouer en 12, coup qui marque le tournant de la partie. Enfin la situation s'est renversée.

Blanc a réussi à pénétrer au centre en contrant à chaque projet de Noir par des tésuji audacieux.

Diagramme 7

**Victoire de Blanc par K.-O.**

Parvenu au résultat de la figure 4, Blanc n'a plus qu'à gérer son avance, modeste mais suffisante. Mais il laisse passer une chance d'en finir en un éclair : après l'échange 1 et 2, Blanc joue en 3, coup puissant qui rend Noir très affaibli. Et suite aux échanges en senté de 5-6 et 7-8, Blanc met noir K.-O. avec le coup 9, A et B étant miai.

Notez bien que si Blanc fait atari en A, Noir ne peut pas connecter en C.

8. Invasion perçante en forme de sondage

Blanc : CHO Hun-hyun

Noir : LEE Chang-ho

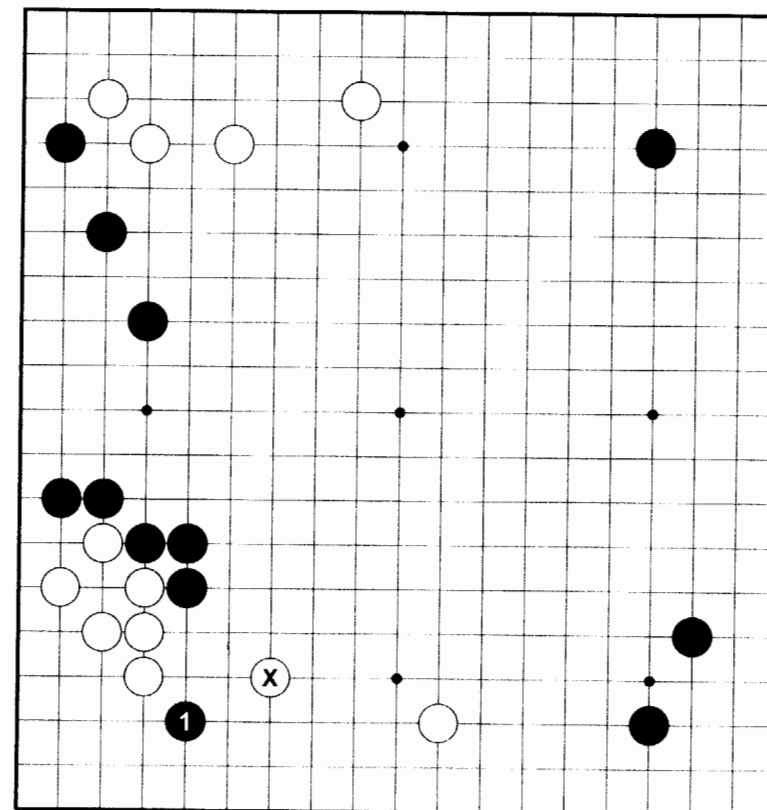
(Première partie de la demi-finale du 3^e tournoi international pour la Coupe Bourse Dongyang, jouée le 13/16/1991)

Fin de partie au 268^e coup
Noir gagne de 8,5 points

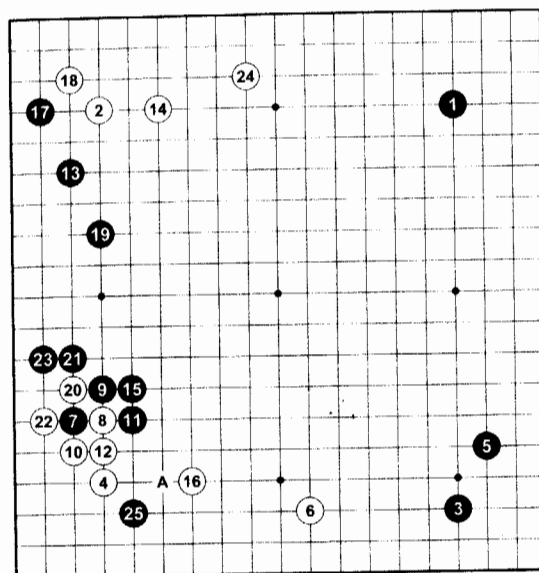
Le fuséki de cette partie paraît banal, mais la forme obtenue par Blanc dans le coin sud-ouest, suite au coup (X), est plutôt singulière. Si Noir ne prend pas d'initiative dans cette zone, il risque de voir se concrétiser un territoire blanc important. C'est donc le moment pour lui d'y tenter une invasion.

Noir 1 est une invasion incisive qui pose une question. Ce coup génère un combat intéressant à l'entrée du tchuban. L'enjeu est la prise de l'initiative afin de contrôler le cours de la partie.

Figure 1



Séquence des premiers coups

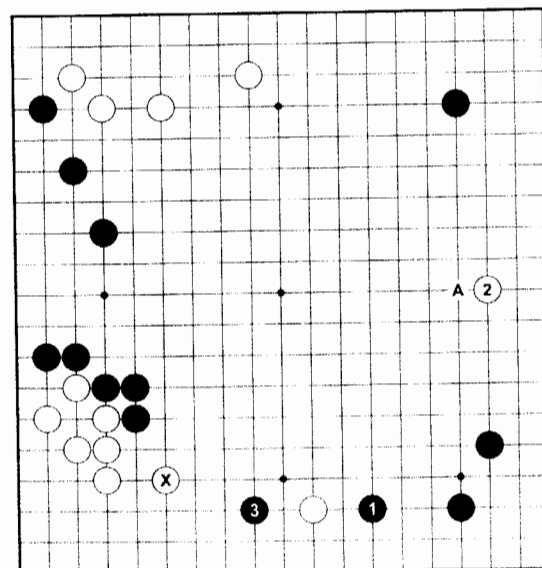


coups 1 à 25

Le parcours qui me mène à la finale de ce tournoi international auquel je participe pour la première fois me fait rencontrer mon Maître CHO.

Blanc 16 est un coup singulier. Ce coup se positionne normalement en A, mais dans cette partie il est joué une intersection plus à droite, en raison de l'éloignement de la pierre 6.

Diagramme 1

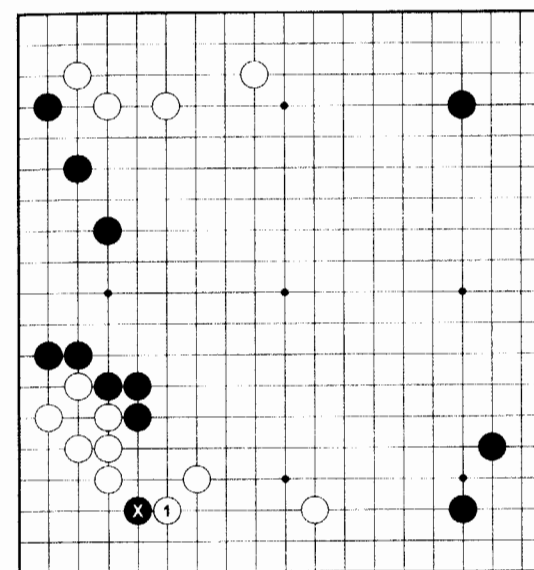


Un fuséki couronné de succès pour Noir

Si le coup blanc 16 de la partie est joué en (X), Noir 1 devient un coup pertinent et même brillant, car il menace l'invasion en 3. Si Blanc renforce tout de suite le bord sud, Noir construit une grande formation sur le bord est en jouant en A, et le fuséki tourne ainsi nettement à son avantage.

Blanc joue le coup 16 de la partie un cran plus à droite pour se prémunir contre cette séquence.

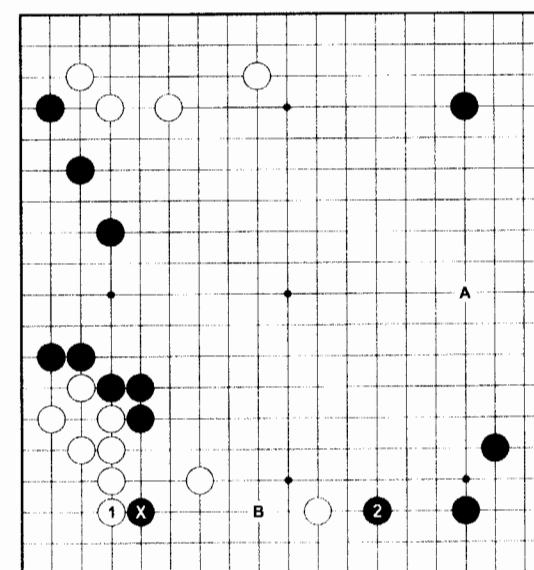
Figure 2



Réponse difficile

Blanc réfléchit longuement suite à l'invasion noire en (X), puis répond en 1. À première vue, ce coup semble un peu bizarre et paraît éviter les complications.

Diagramme 2



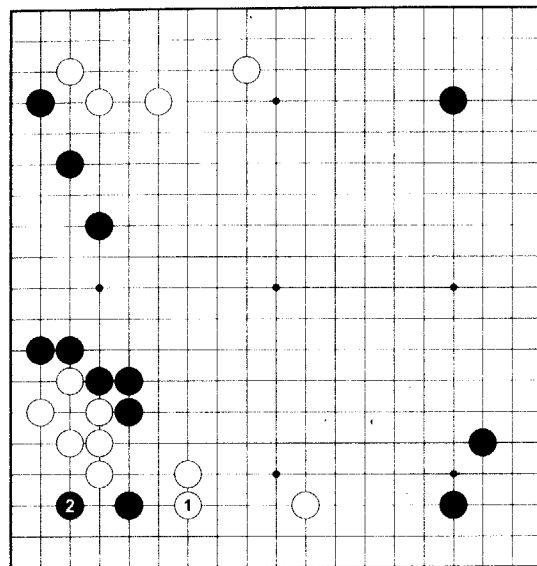
Encore favorable à Noir

La descente en 1 pour sauver le coin après l'invasion du coup noir (X) vient immédiatement à l'esprit. Mais, dans ce cas, l'extension en 2 se révèle encore meilleure. Le déploiement en A et la pénétration en B sont miaï.

Ce scénario est toujours favorable à Noir.

Diagramme 3

Noir occupe le siège de son adversaire

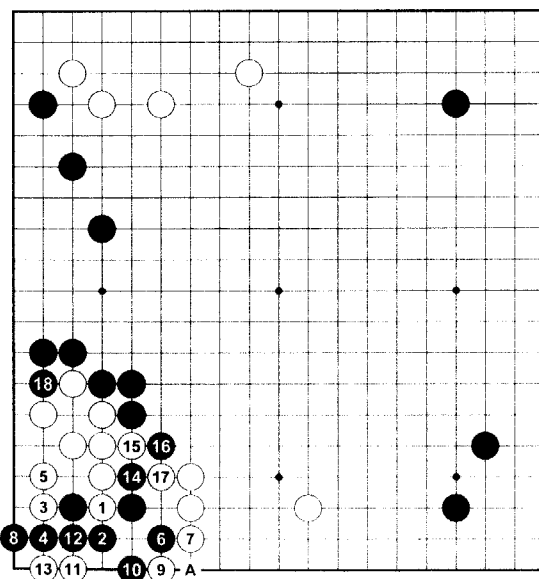


Le coup le plus sévère serait le verrou en 1, ce qui signifie que Blanc ne veut donner à Noir aucune possibilité de bouger. Mais si Noir entre au san-san en 2, il est quasiment vivant.

Observons les diagrammes 4 et 5 qui illustrent les tentatives de Blanc pour capturer les pierres noires.

Diagramme 4

Ko

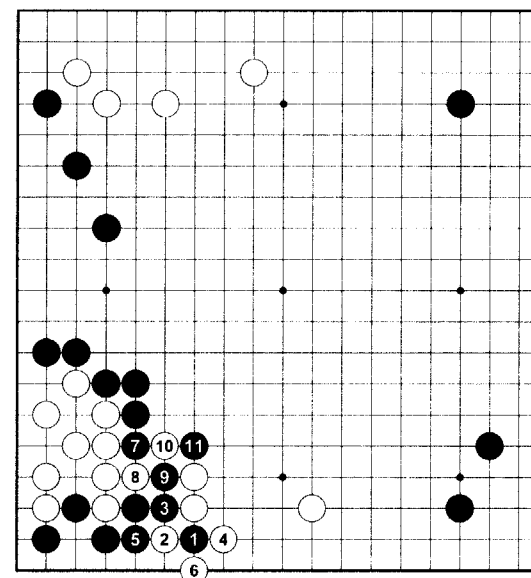


Blanc rétrécit l'espace de vie des pierres noires avec les coups 3 et 5. Pourtant la gueule de loup en 6 rend difficile la capture de ces pierres noires. Blanc doit bloquer en 7 ; et la séquence de 8 à 13 semble inévitable. Mais la contre-attaque en 14 et 16, suivie du coup 18, provoque un ko.

Dans cette variante, Blanc risque la survie de son grand groupe ; par ailleurs, la capture en A est senté.

Diagramme 5

Blanc coupé en deux

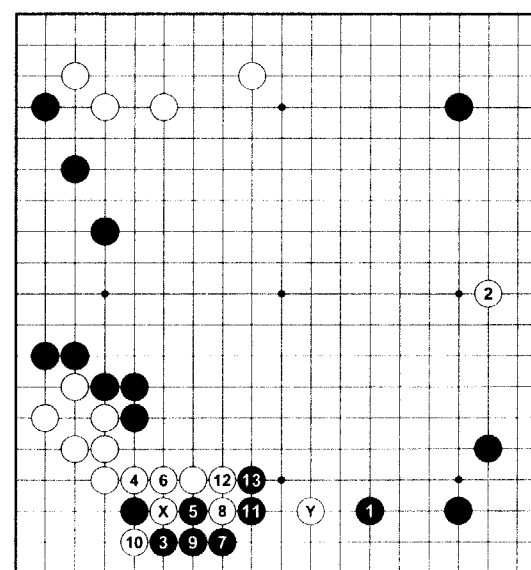


Noir dispose d'une suite encore plus efficace.

Le contact en 1 est le tésuji. Si Blanc veut tenter la capture, il doit couper en 2. Mais l'échec de Blanc est catastrophique, au vu de la séquence de 3 à 11. Est-il nécessaire de préciser que le shitcho qui débute par 11 est favorable à Noir ?

Figure 3

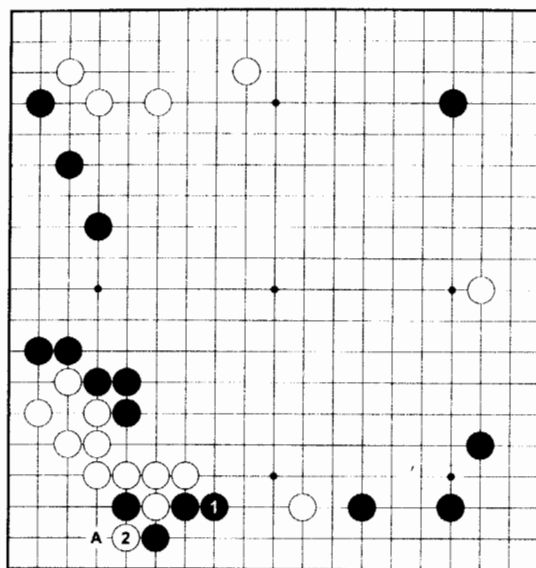
Dévastation



En réponse au coup blanc (X), Noir s'étend d'abord en 1. Si Blanc ajoute un coup de protection au bord sud, on revient à peu près aux diagrammes 1 ou 2. Blanc doit alors prendre position au milieu du bord est avec 2, ce qui est aussi une forme de défi. En effet, avec 3, Blanc se retrouve en difficulté pour garder le contrôle de la situation.

La séquence 3-13 semble obligatoire. Noir réussit finalement à dévaster la formation de Blanc et à isoler la pierre blanche (Y).

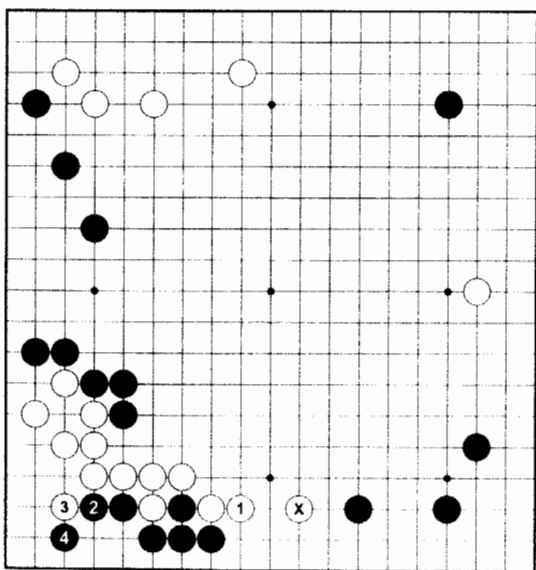
Diagramme 6



Perte de points

Si Noir s'étend en 1 de ce diagramme au lieu de jouer en 7 de la figure 3, Blanc coupera tout de suite en 2. Dans ce cas, la perte des points pour Noir n'est pas négligeable dans la mesure où l'aji en A disparaît.

Diagramme 7



Perte territoriale

Est-il possible pour Blanc de s'étendre en 1 à la place du coup 10 de la figure 3 ? Si Blanc dispose alors d'un bon potentiel en ayant relié sa pierre (X), il subit une trop grande perte de territoire dans le coin.

Déjà dans le fuséki, Noir n'a pas hésité à envahir la grande formation blanche en y perçant un petit trou. Ainsi il a réussi à s'assurer une avance dès le début de partie.

9. Creuser un « trou blanc » dans le cosmos

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : TAKEMIYA Masaki

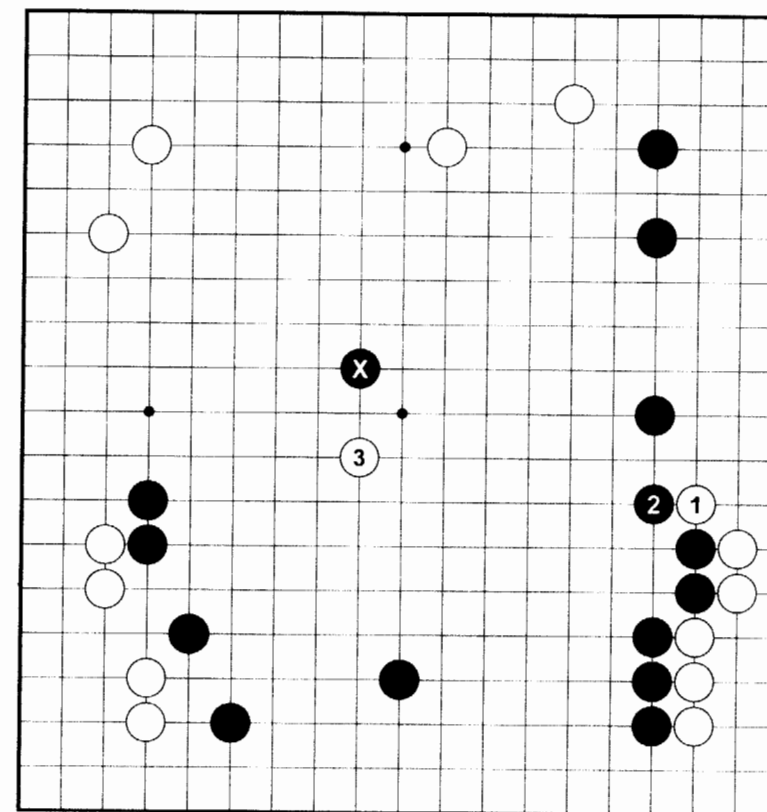
(Deuxième tour du 3^e tournoi international pour la Coupe Fujitsu, jouée le 09/04/1990)

Fin de partie au 246^e coup
 Blanc gagne par 5,5 points

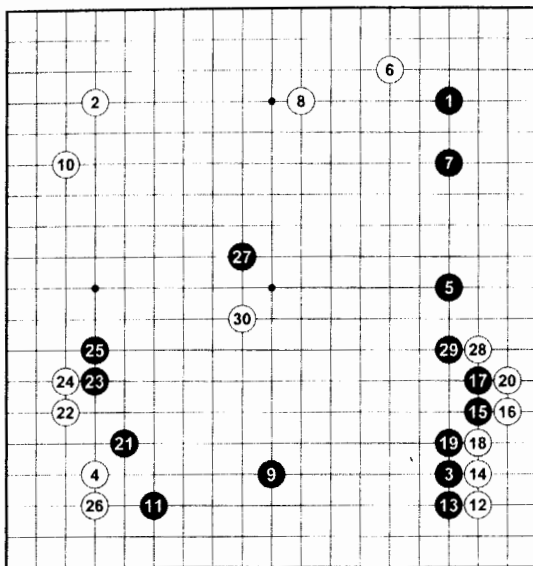
La stratégie de grand moyo est en train de se déployer. Après avoir laissé Blanc construire du territoire à gauche et à droite sans trop d'hésitation, Noir vient de clôturer une grande formation au centre avec X.

Malgré les mailles assez larges du filet, il n'est pas facile pour Blanc de trouver un bon point de pénétration. Après l'échange 1 et 2, Blanc frappe fortement le cœur du cosmos avec le coup 3, là où le territoire noir commence à se concrétiser. C'est une invasion qui combine hardiesse et efficacité en termes de réduction.

Figure 1



Séquence des premiers coups

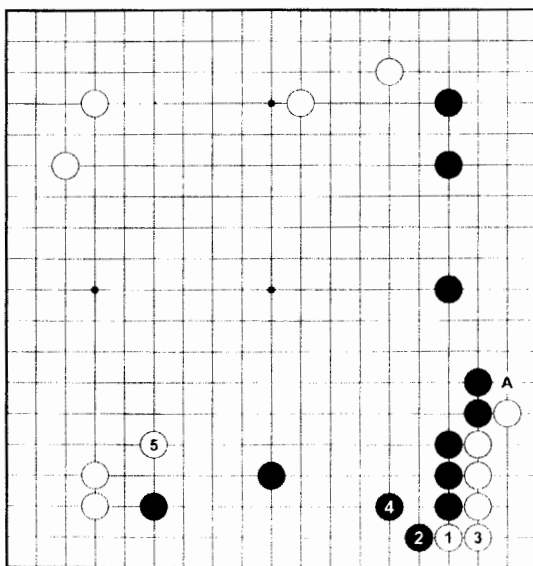


Coups 1 à 30

J'ai eu l'honneur de rencontrer TAKEMIYA, homme très respecté par tous pour son style original axé sur la construction de grands moyo et son bon esprit au cours du jeu. À l'époque où j'ai joué cette partie avec lui, TAKEMIYA était en pleine forme : il avait remporté deux fois de suite la Coupe Fujitsu et il venait de battre à nouveau mon Maître CHO dans un autre tournoi international.

Une telle renommée n'est pas usurpée et vous pouvez, dans cette partie, observer la mise en œuvre de ce fameux style « cosmique ».

Diagramme 1

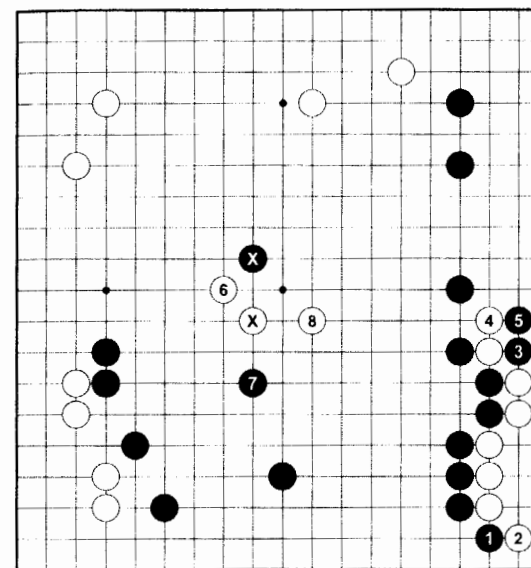


Une autre possibilité

Au lieu de jouer en 20, Blanc pourrait tenter de contrer l'influence noire avec le coup 5 de ce diagramme, après l'échange de 1 à 4. Mais ce projet ne me plaisait pas, car un coup noir en A est tellement gros qu'on ne peut l'ignorer. Surtout, j'ai été gêné par le fait que l'échange 1-4 renforce le mur noir.

Affronter directement le style cosmique après avoir laissé Noir renforcer le centre, c'est le défi que je m'apprête à relever.

Figure 2

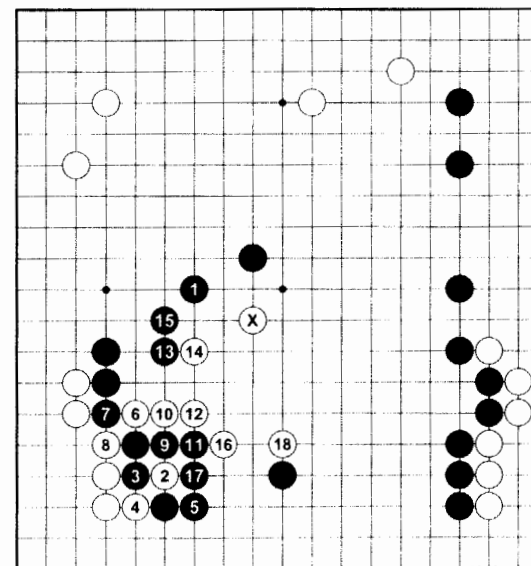


Noir n'a pas de réplique

Blanc (X) peut être jugé trop profond, mais Noir n'a pas de réplique appropriée à ce coup d'invasion qui vise insidieusement certaines faiblesses noires.

Après une longue réflexion, Noir se tourne vers le bord est pour jouer 3 et 5. Dans la mesure où Blanc se déploie avec 6 et 8, le coup noir de clôture du moyo (X) s'avère mal placé.

Diagramme 2

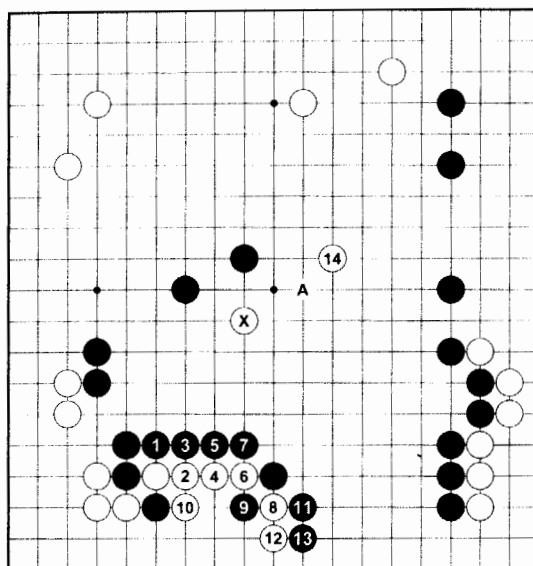


Au détriment de la formation noire...

Sans aucun doute, avec le saut de cheval en 1, Noir bloque le chemin de sortie de la pierre blanche (X).

Mais Blanc dispose d'un coup en 2. Après 4, Noir ne peut se permettre de jouer le shicho en raison de la pierre blanche (X). Le tésuji 6 engendre la séquence jusqu'à 18 qui permet à Blanc de constituer une forme de survie bien structurée en dévastant la formation noire.

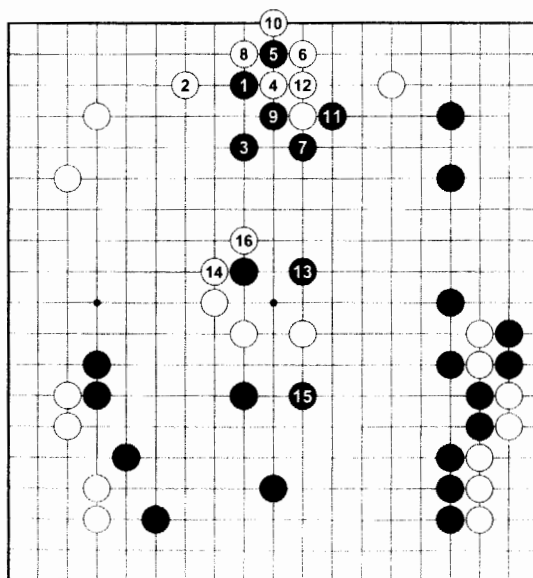
Diagramme 3



Tenter de contenir Blanc vers le bord sud avec les coups 1, 3 et 5 au lieu de jouer en 5 du diagramme 2 serait une possibilité. Mais l'hémorragie de Noir est alors trop importante. Après le coup de blocage inévitable en 13, Blanc se glisse en 14, et soumet Noir à une cure d'amaigrissement.

Si Noir se limite à capturer la pierre blanche (X) avec un coup en A, il ne peut envisager de gagner sur le plan territorial.

Figure 3



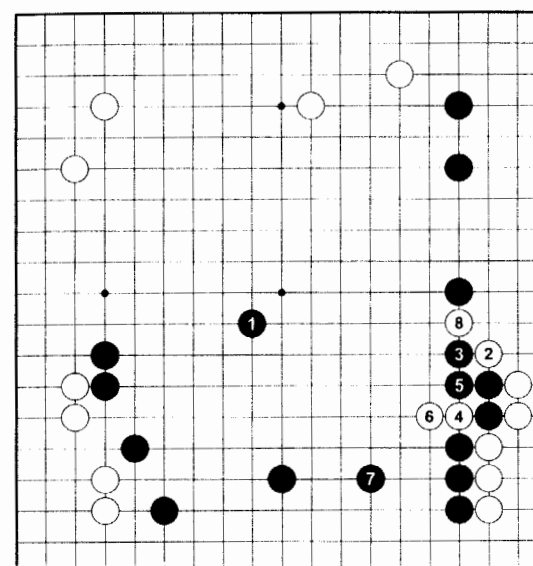
Échec du style cosmique

Ayant jugé que les pierres blanches au centre ne pouvaient plus faire l'objet d'une attaque efficace, Noir se lance sur le bord nord pour trouver une compensation aux dégâts qu'il a subis dans le centre.

Acceptant le compromis, Blanc joue en 14 et 16, deux coups lents, mais potentiellement gros, et se débarrasse de tout souci. L'avance blanche au niveau territorial est incontestable. La stratégie du style cosmique a échoué.

Maigrir

Diagramme 4

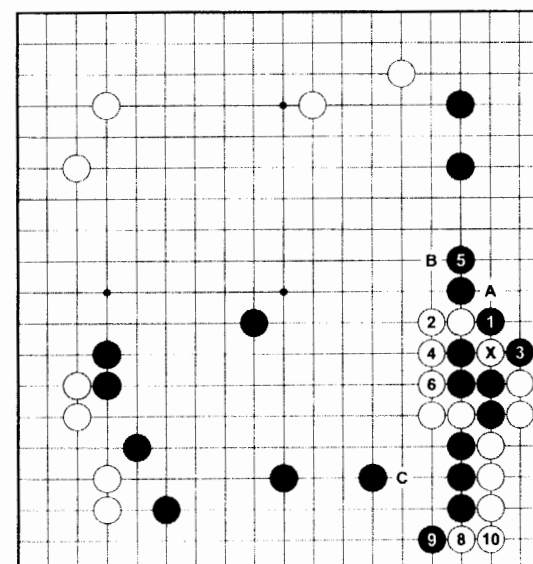


Dans la salle d'analyse, quelques professionnels ont pensé que les mailles du filet jeté avec le coup noir (X) de la figure 1 étaient trop lâches et ils ont suggéré à la place le coup en 1 de ce diagramme, plus approprié selon eux.

Dans ce cas, Blanc sort son « joker » : les coups 4 et 6. Noir est alors obligé de défendre en 7. Le coup blanc en 8 est un tésuji qui cherche à provoquer le double-atari...

Diagramme 5

7 en (X)



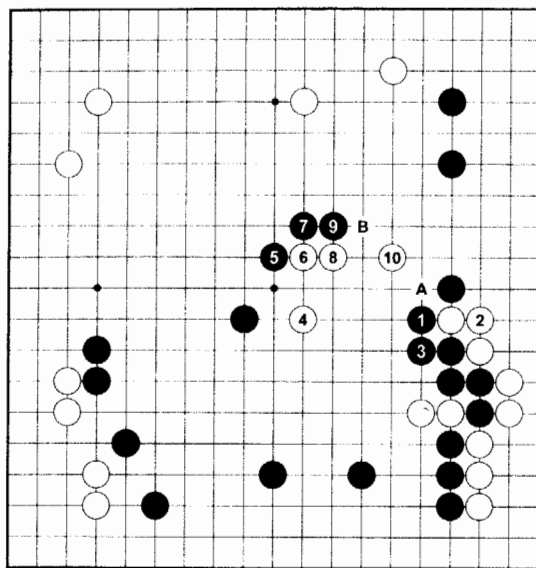
Inacceptable

Jouer le double-atari, c'est en effet tomber dans le piège tendu par Blanc. Après l'extension de Blanc en 2, Noir est obligé de capturer la pierre blanche (X) avec 3. Le coup de blocage en 4 fait ressortir la faiblesse en A et Noir est obligé d'ajouter un coup en 5. Puis Blanc joue le hané 8 et connecte en 10. Grâce aux points d'attaque tels que B et C, le groupe blanc est assuré de son immunité.

Ce résultat est inacceptable pour Noir.

Diagramme 6

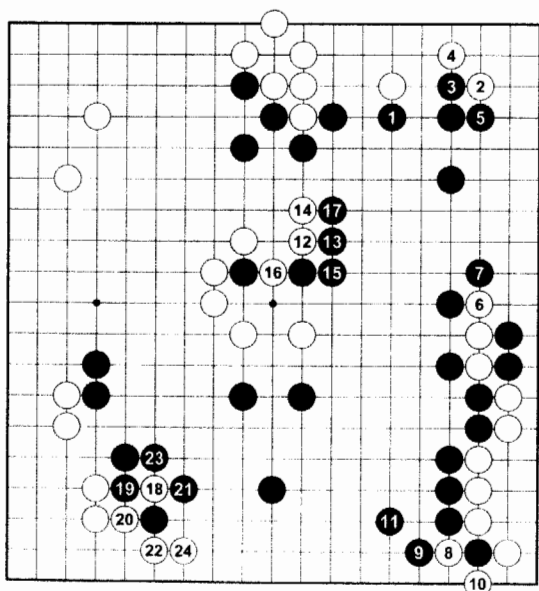
Pas en danger



Est-il possible pour Noir de bloquer en 1 ?

Non seulement les points ainsi cédés à Blanc sont très gros, mais de plus le coup d'invasion en 4, qui vise à réduire fortement le territoire noir, provoque le désarroi chez mon adversaire. Le coup de chasse en 5 n'arrive pas vraiment à mettre Blanc en péril. Le coup 10, précédé de 6 et 8, rend miaï en A et en B. Le groupe blanc n'est donc pas en danger. Par conséquent, le coup 1 du diagramme 4 ne peut se justifier.

Figure 4



Coup dur pour Noir

Noir, confronté à l'invasion de son centre, tente de compenser en sauvegardant le bord est, mais le coup blanc en 18 frappe fort. La séquence normale jusqu'à 24 assure à Blanc une avance importante. À ce stade, il est quasiment impossible pour Noir de renverser la situation.

Face au style cosmique de TAKEMIYA au sommet de sa forme, Blanc a osé pénétrer au centre en affrontant sans détour cette stratégie : mission réussie grâce à l'exploitation subtile de certaines faiblesses de Noir.

10. Exploiter l'aji d'un ko

Blanc : NIÉ Weiping
Noir : LEE Chang-ho

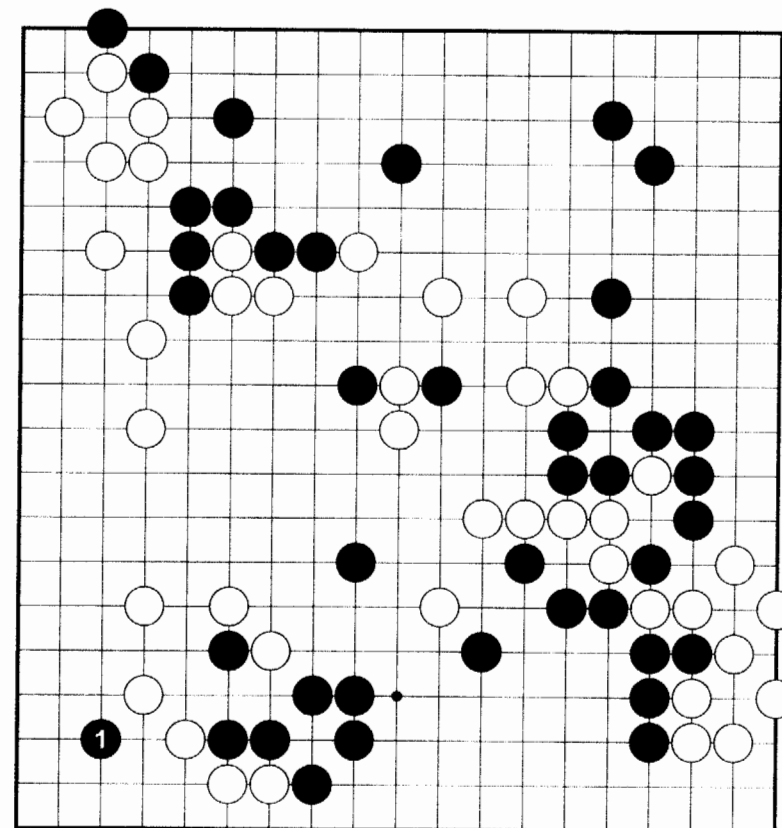
(12^e partie du 4^e tournoi international par équipes pour la Coupe Jinro, jouée le 07/02/1996)

Fin de partie au 294^e coup
Noir gagne par 3,5 points

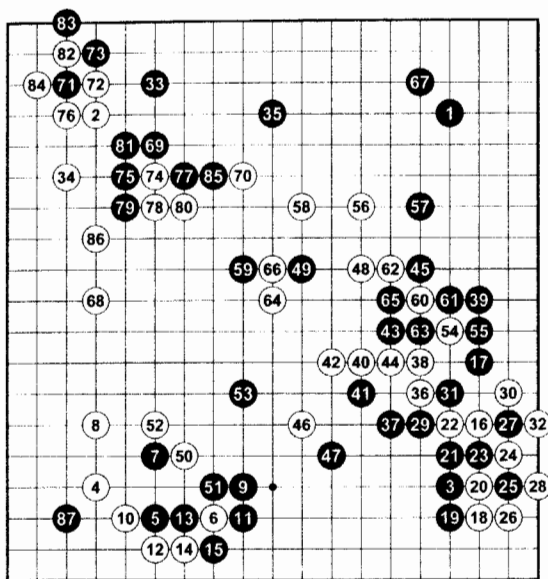
Dans la position de la figure 1, Blanc dispose non seulement d'un avantage en termes de potentiel mais il peut aussi envisager d'exploiter des faiblesses noires dans le yosé. Blanc dispose d'une avance égale au komi.

Le coup 1, joué au bout d'une longue réflexion, représente un coup de poker que personne n'avait prévu ; c'est aussi un tésuji d'invasion donnant une chance de renverser la situation. Blanc, pris à contre-pied, commence à perdre contenance...

Figure 1



Séquence des premiers coups



Coups 1 à 87

Cette fois-ci, je joue contre NIÉ qui était le n° 1 en Chine il y a quelques années. Au début de ma carrière de professionnel, je me suis incliné deux fois face à lui ; j'ai enfin une bonne occasion de sauver mon honneur.

Mais je me prends au piège de la stratégie particulière de NIÉ, qui consiste à maximiser son potentiel dans la disposition des pierres.

Diagramme 1

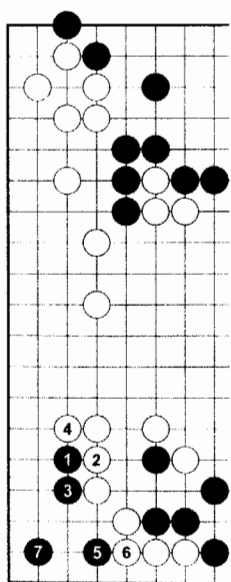
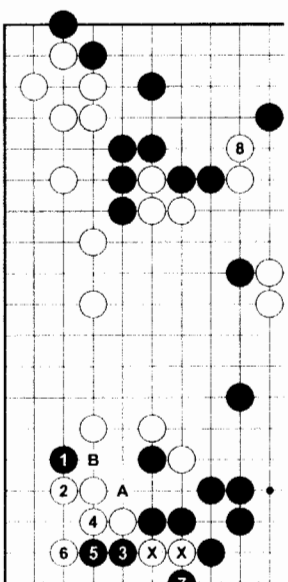


Diagramme 2



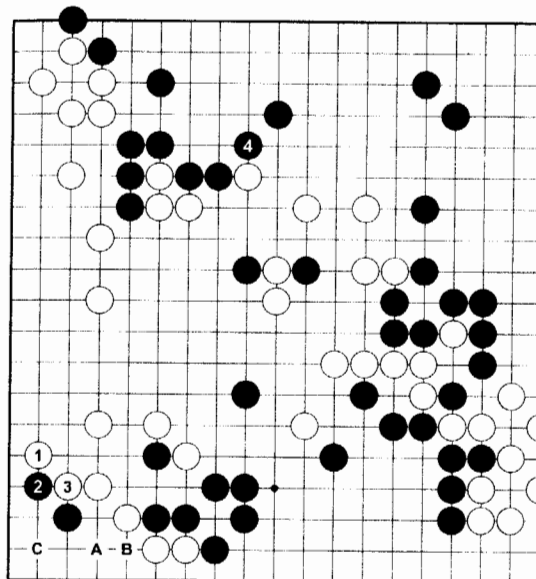
Illusion de Noir

Noir peut envisager de jouer en 1 du diagramme 1 au lieu de 1 de la figure 1. Si Blanc connecte en 2, Noir peut survivre dans le coin avec 7, après l'échange 5 et 6 en senté. Mais ce n'est qu'une douce illusion pour Noir...

Cela ne change rien

...car Blanc répondrait en 2 du diagramme 2. Après la coupe en 3, Blanc cède les deux pierres (X) avec 4 et 6. Pointer le nez en 8 est très gros et le résultat global est favorable à Blanc. Mais s'il capture la pierre noire 3 avec le coup 5, Noir fait atari en A et pénètre le bord ouest en B.

Figure 2

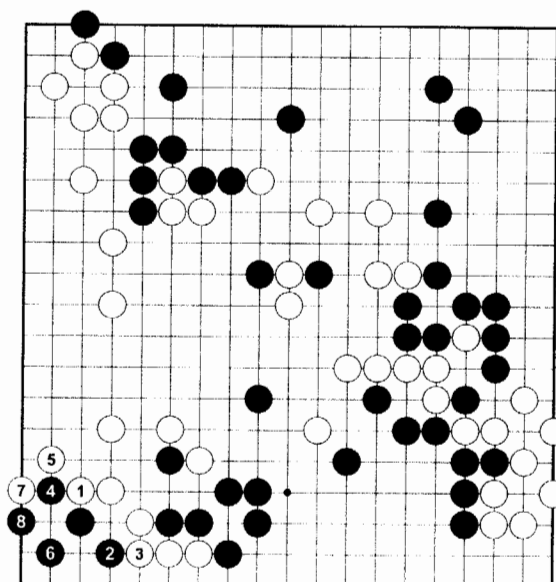


Espoir

Blanc joue en 1 avec hésitation, mais le coup de contact en 2 permet à Noir de se ménager une demi-vie. C'est-à-dire que Noir garde un espoir de survie grâce à un ko qui apparaît suite à la séquence Noir A, Blanc B et Noir C.

Ayant en réserve cette possibilité de survie dans le coin sud-ouest, Noir peut alors préserver le bord nord avec le blocage en 4 et entrevoir ainsi un espoir.

Diagramme 3



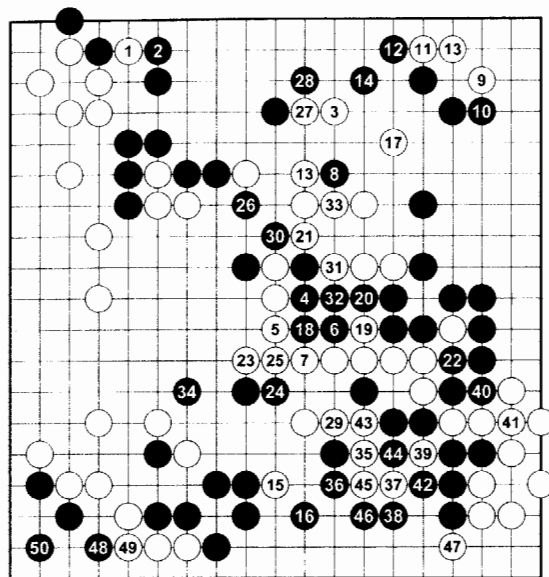
Préparer le ko

Même si Blanc choisit de jouer en 1 comme ici, on arrivera à la même séquence que celle de la figure 2 mais avec un ordre des coups différent.

Cependant, Noir n'est pas encore libéré de sa faiblesse sur le bord nord. Il lui est donc difficile de lancer immédiatement le ko. Il anticipe ce combat de ko avec le coup 4 de la figure 2, ce qui est aussi important pour le yosé.

Figure 3

Machine à produire des menaces de ko

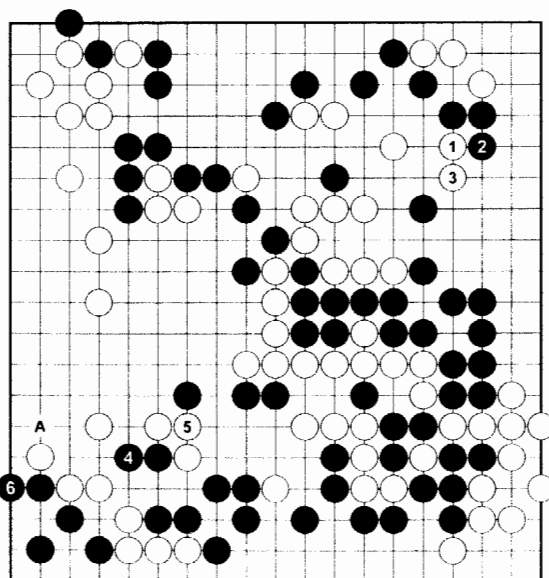


C'est la séquence suivante. Il faut bien observer la manière dont Noir assure sa progression, sans laisser de points vulnérables que Blanc attaquerait après coup. Ceci pour être paré à lancer le ko au moment opportun dans le coin sud-ouest. Blanc, trop préoccupé par cet aspect, commet certaines erreurs, par exemple en 3. On entre tout à coup dans une phase de brouillard.

Noir scinde Blanc en deux avec 4, ce qui génère de nombreuses menaces de ko. Maintenant, la vie de Noir dans le coin sud-ouest devient probable.

Figure 4

Renversement réussi de la situation



Noir profite de la démarche hésitante de Blanc avec 1 et 3, pour vivre finalement dans le coin avec 6, sans même avoir besoin de jouer le ko. Noir prend ainsi l'ascendant sur Blanc. Et le coup de yosé en A devient un bonus supplémentaire.

Avec une invasion et un ordre des coups très subtils, Noir a réussi à exploiter au maximum l'aji contenu dans ce ko.

11. Invasion réussie grâce à un mécompte de l'adversaire

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : FUJISAWA Shuko

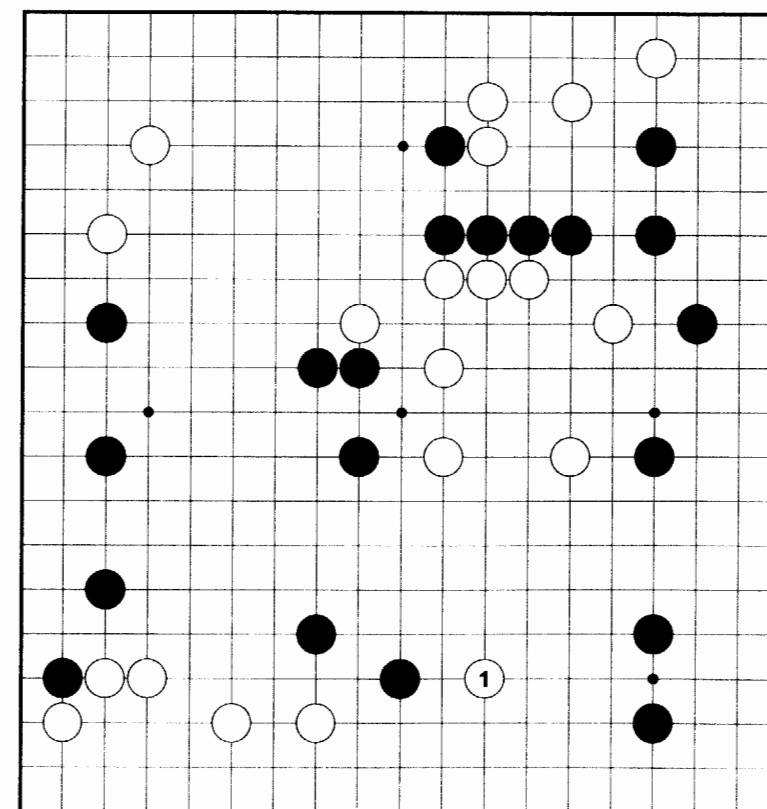
(Premier tour du 7^e tournoi international pour la Coupe Fujitsu, jouée le 02/04/1994)

Blanc possède une avance territoriale mais Noir dispose d'un potentiel menaçant dans la zone sud-est, qui devient le point de mire.

Blanc joue le coup d'invasion en 1. Est-ce le meilleur choix ?

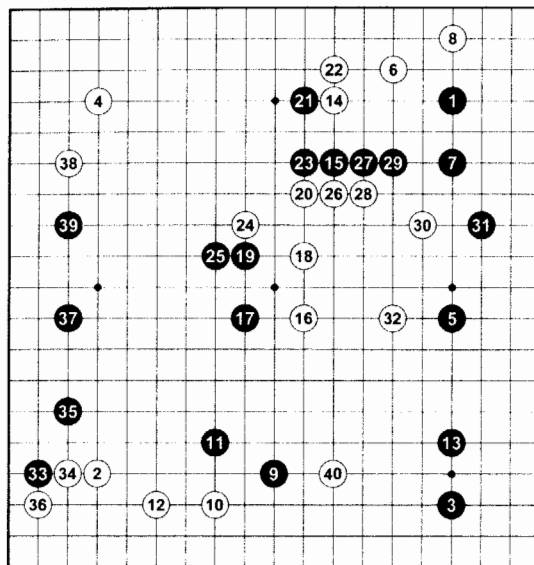
Noir abandonne au coup 176

Figure 1



Séquence des premiers coups

Coups 1 à 40

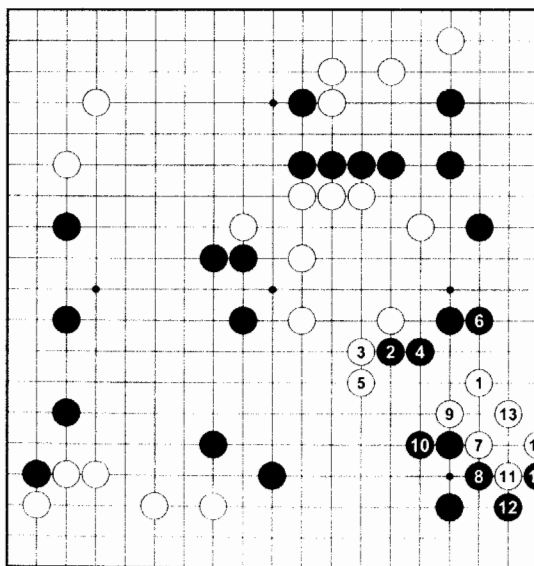


Le grand maître respectable FUJISAWA, mon adversaire dans cette partie, est considéré comme le joueur ayant l'intuition la plus somptueuse de notre époque.

Il commence la partie avec la variante haute du fuséki chinois, ce qui témoigne de son style offensif. Malgré un succès partiel obtenu dans la réduction du centre et du bord est avec la séquence de 16 à 32, le potentiel de Noir demeure imposant dans ces deux zones.

Diagramme 1

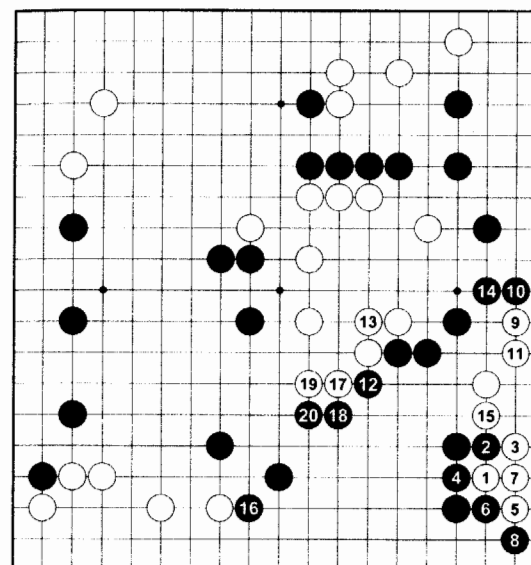
Faux point vital



À première vue, le coup 1 semble le point vital d'invasion. Mais si Noir bloque avec 2 et 4, Blanc doit s'étendre en 5 pour conserver l'initiative globale. Après le coup de verrou en 6, Blanc ne peut faire autrement que de poursuivre par la séquence de 7 à 15. S'engager dans un ko qui met en question la survie de son groupe est évidemment déraisonnable pour lui.

Diagramme 2

Laisser construire un grand territoire

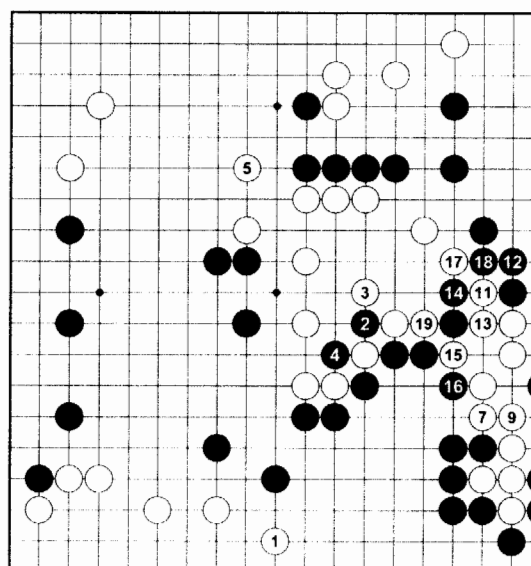


Pour éviter cet écueil, Blanc peut choisir d'entrer en 1 de ce diagramme au lieu de jouer le coup 5 du diagramme 1 et vit facilement avec la séquence jusqu'à 15. En contrepartie, Noir est satisfait de pouvoir jouer en 12 et en 16.

Ce résultat nous rappelle cette maxime : « La simple survie n'est pas plus enviable que la mort. »

Diagramme 3

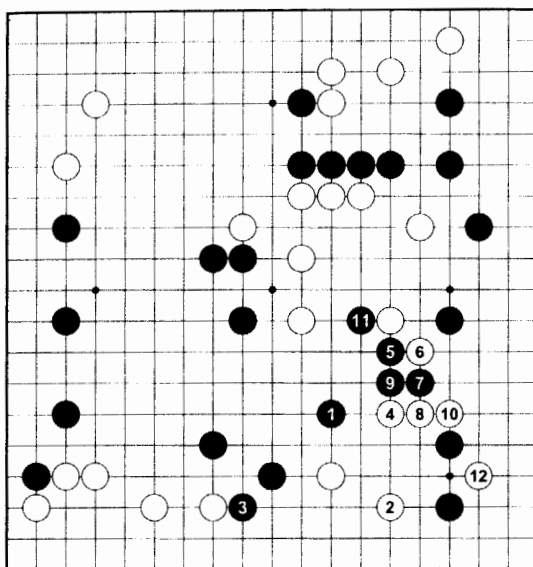
Excès de convoitise



Glisser en 1 par légitime aversion pour le résultat obtenu dans le diagramme 2, témoigne d'un excès de convoitise. Après avoir joué 2 et 4 en senté, Noir peut aller à la chasse du groupe blanc. La séquence jusqu'en 19 conduit à un ko dans lequel Blanc risque de perdre son groupe.

Par conséquent, l'invasion en 1 de la figure 1 est meilleure que celle du diagramme 1.

Figure 2

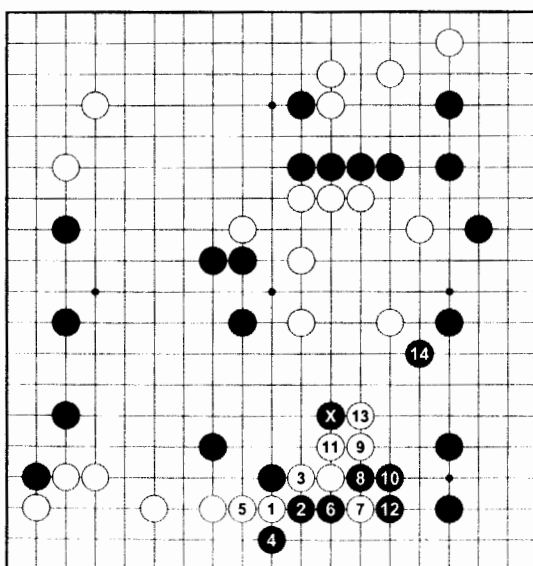


Manœuvre habile

Il est tout naturel pour Noir de bloquer Blanc avec 1, 3 et 5. Remarquez bien le coup hané 6 : il induit 7 et 9 puis permet à Blanc de percer le bord est avec 8 et 10. C'est une manœuvre particulièrement habile.

Ensuite, Blanc lance un deuxième coup d'invasion en 12 sans répondre à 11.

Diagramme 4



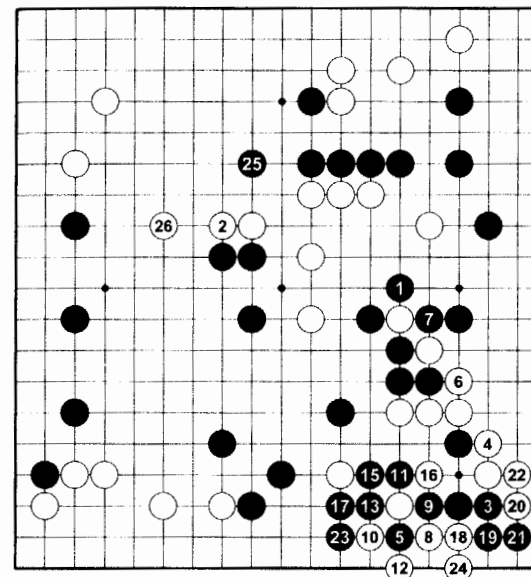
Maladroit

En réponse au chapeau (X), Blanc serait maladroit de tenter de jeter un pont avec 1 au lieu du coup 2 de la figure 2, car il n'aurait pas de réponse appropriée à la contre-attaque noire concrétisée par les coups 2, 4 et 6. Le coup hané en 7 s'avère excessif si Noir coupe en 8. Dans la séquence jusqu'à 14, la zone d'influence sud-est s'est transformée en territoire noir.

Figure 3

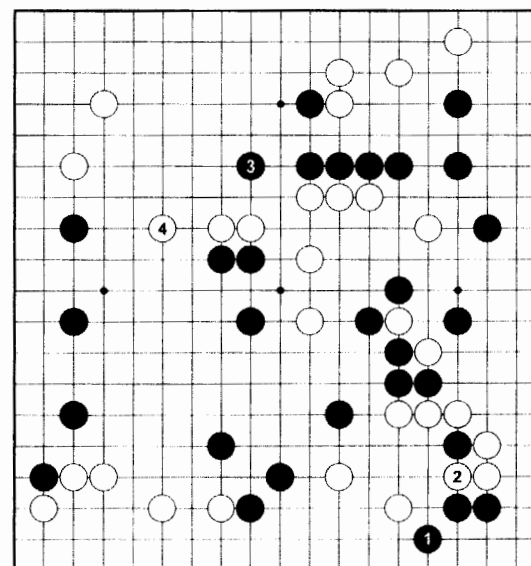
14 en 5

Tragique erreur de calcul



Après avoir joué 1 et 3 en senté, Noir saute en 5 pour stabiliser le groupe noir du coin. Mais ce coup révèle en fait une grave erreur de calcul et devient celui de la défaite. Il semble que Noir n'ait pas prévu la coupe en 16. Noir n'a aucune chance d'approcher face au coup de poignard en 24.

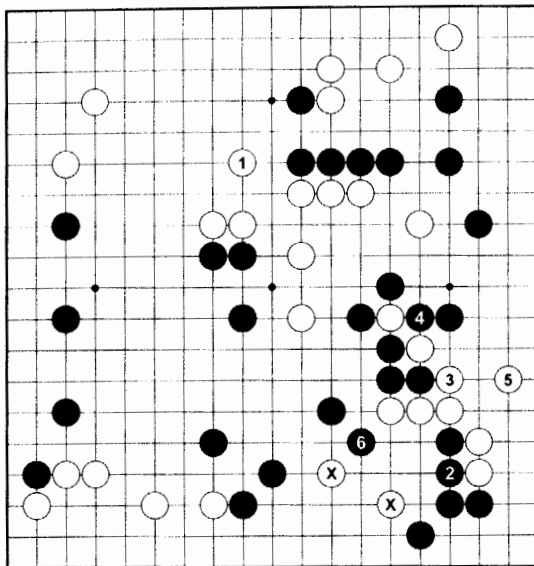
Diagramme 5



Modéré mais correct

Noir devrait jouer en 1 de ce diagramme, non pas en 5 du diagramme 4. Ce coup semble à première vue trop timoré, mais il permet à Noir de vivre dans le coin et force en même temps Blanc à répondre en 2. Après ce coup senté, Noir peut attaquer Blanc en 3 et s'emparer de l'initiative globale.

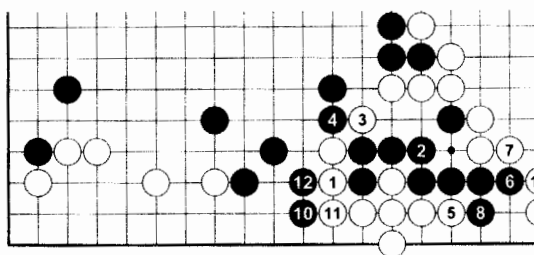
Diagramme 6



Deux parachutistes menacés

Si Blanc se précipite en 1 de ce diagramme pour éviter l'attaque noire en 3 du diagramme 5, on peut prévoir la séquence jusqu'à 5. Dans ce cas, les deux pierres blanches (X) risquent d'être capturées avec le coup en 6.

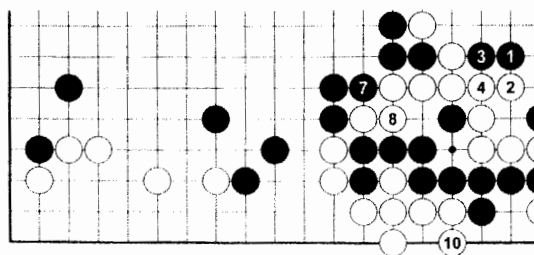
Diagramme 7



Plus grave

En fait, si Blanc joue en 1 de ce diagramme au lieu de 16 dans la figure 3, c'est encore plus grave pour Noir. Le coup 9 est le point vital dans la course de vitesse pour la capture. Noir est en retard d'une liberté.

Diagramme 8



Un coup de retard

Noir est alors obligé de mener cette lutte avec l'autre groupe blanc, celui du bord est. Mais le coup 10 ne laisse à nouveau aucune chance à Noir.

12. Échec d'un tésuji d'invasion par omission d'un échange

Blanc : CHO Hun-hyun
Noir : LEE Chang-ho

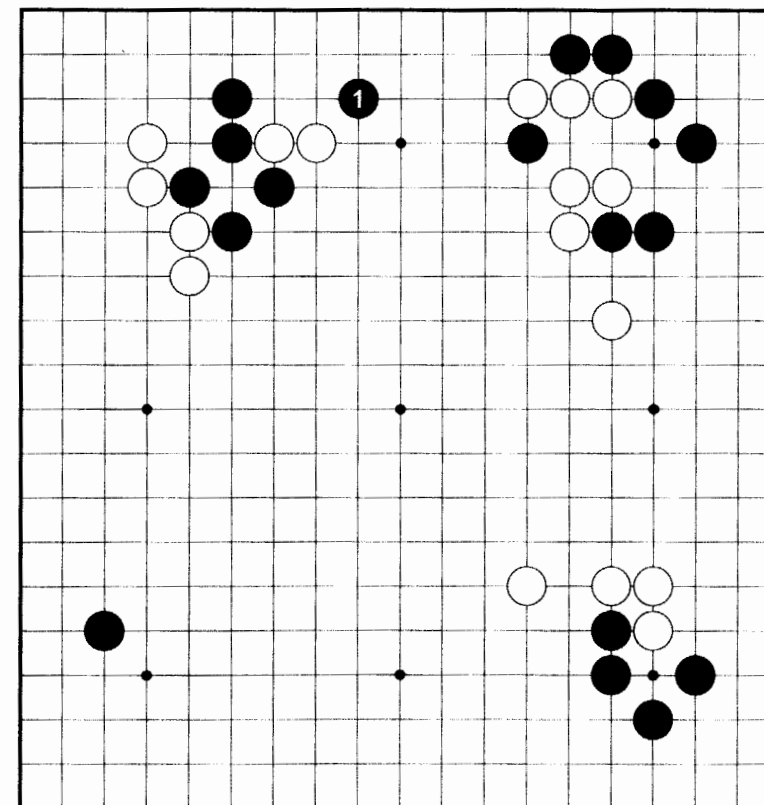
(Quatrième partie de la finale
du 28^e tournoi Myungin,
jouée le 12/09/1997)

Le territoire de Noir est confronté au grand moyo blanc. Suite à l'audacieux coup d'approche 25 de la partie (voir page suivante), une séquence étrange apparaît.

Noir joue ensuite un tésuji décisif en 1, que personne n'a prévu.

Noir abandonne au coup 154

Figure 1



Séquence des premiers coups

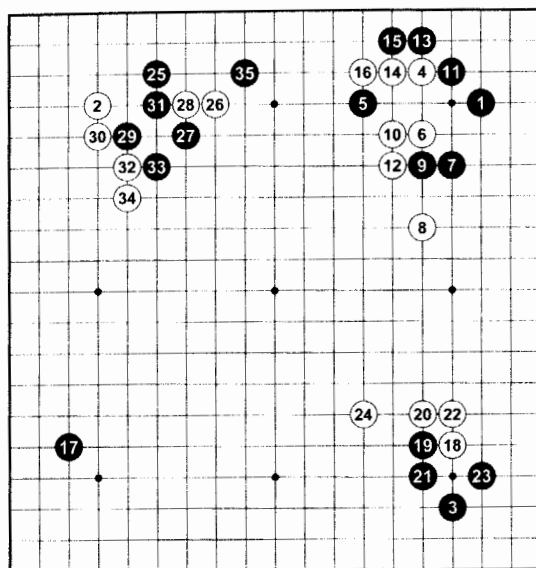


Diagramme 1

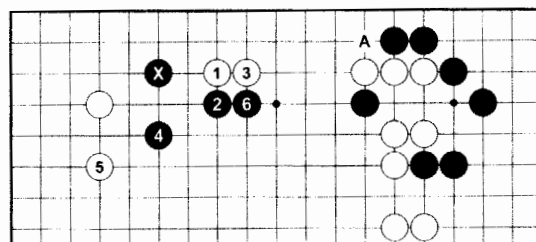
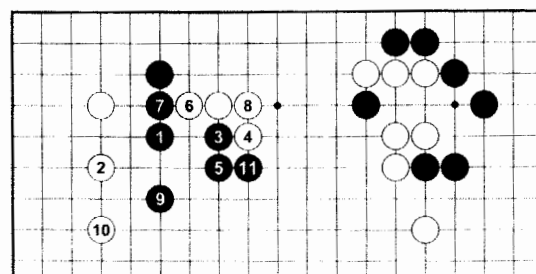


Diagramme 2



En 1997, lors de la finale du tournoi Myungin, j'ai gagné les deux premières parties contre mon maître CHO. Mais il a créé l'événement en me battant consécutivement dans les trois parties qui suivirent. Cette finale a été considérée alors comme le plus grand match de l'année 1997.

Autour du coin nord-ouest apparaît une forme assez étrange.

Trop concentré

Face à l'approche de Noir en (x), jouer une pince basse en 1 n'est pas approprié à cause des deux coups de pression 2 et 6. De surcroît, Blanc se surconcentre sur le bord nord et une petite porte est ouverte en A.

Trop facile

La réponse spontanée à la prise en tenaille haute est 1. La séquence jusqu'à 11 est alors envisageable. Mais je la trouvais un peu terne.

Diagramme 3

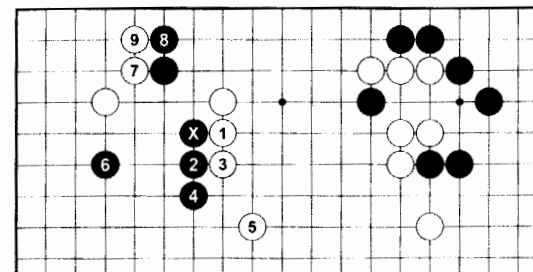


Diagramme 4

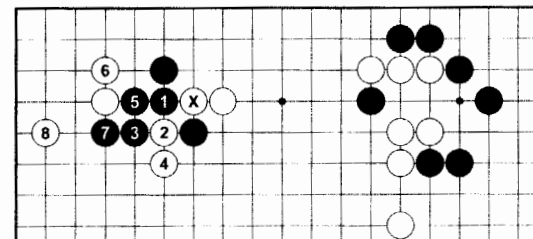
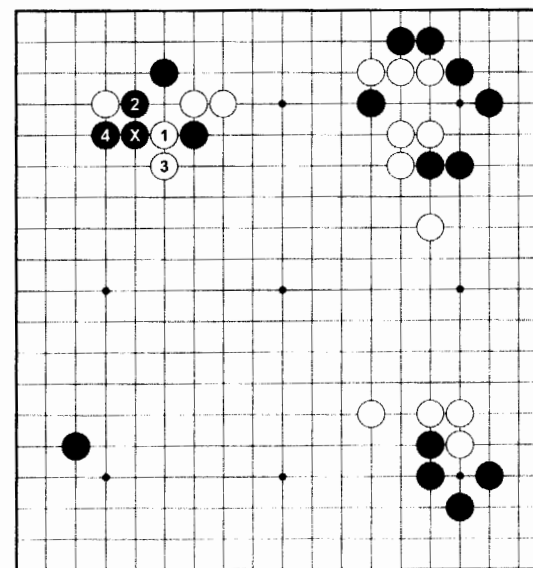


Diagramme 5



Équilibré

Le saut de cheval en (x) est un coup plutôt intéressant. Si Blanc pousse en 1, on peut prévoir la séquence jusqu'à 9. C'est un résultat assez équilibré.

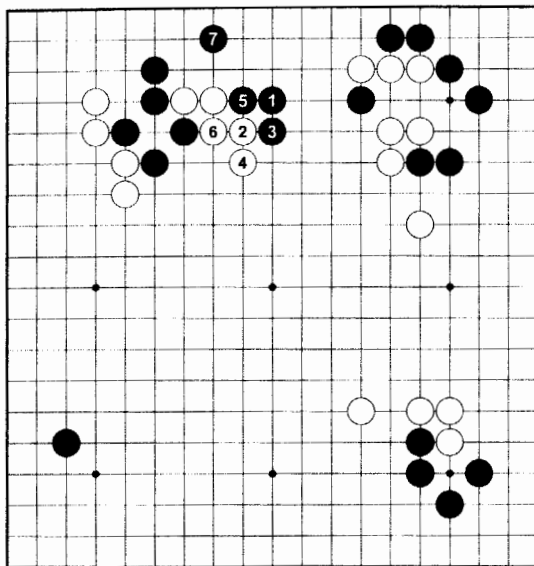
Désarroi

Si, après Blanc (x), Noir bloque en 1, il se trouve plongé dans le désarroi par la coupe blanche en 2. Jusqu'à 8, Blanc obtient un territoire conséquent et un moyo, alors que Noir se contente de combler des damé sans même se ménager une base de vie.

Excessif

Reculer en saut de cheval avec la pierre (x) est un mouvement bien inspiré. Si Blanc s'obstine à couper en 1, Noir connecte tout simplement en 2. Alors que Blanc est obligé de s'étendre en 3, Noir s'apprête à contrôler le coin avec le hané 4.

Diagramme 6



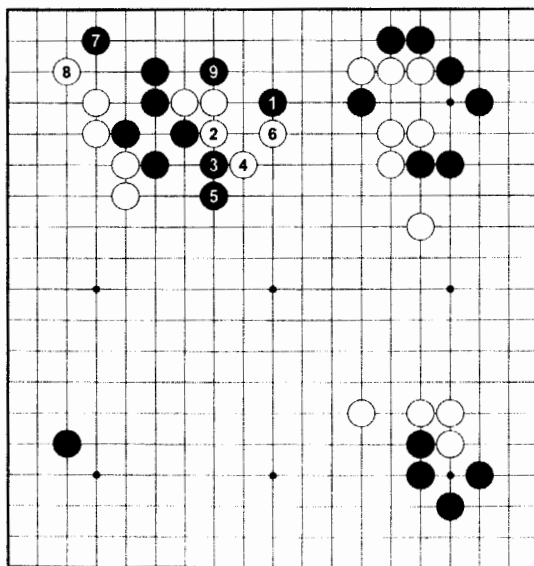
Favorable à Noir

Dans la configuration actuelle, le coup « normal » est 1.

Après avoir provoqué la sortie en 2, Noir établit un pont avec 5 et 7.

Ce résultat est clairement favorable à Noir. Mais Blanc ne jouera pas ainsi...

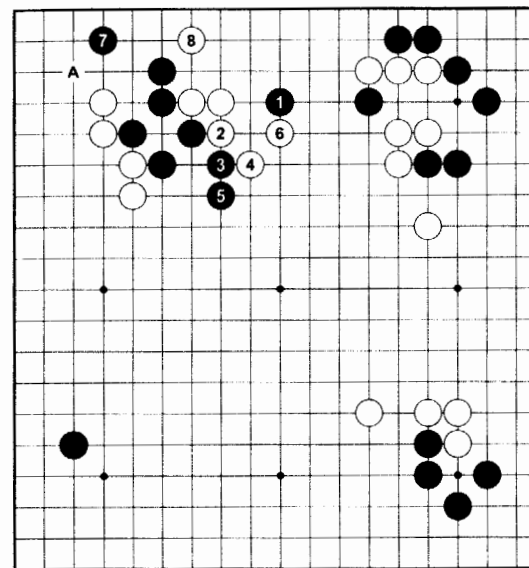
Diagramme 7



Noir se relie

Dans ce schéma, Blanc doit pousser en 2 pour faire hané en 4. Mais Noir peut se relier sans problème avec 7 et 9. C'est un scénario insupportable pour Blanc.

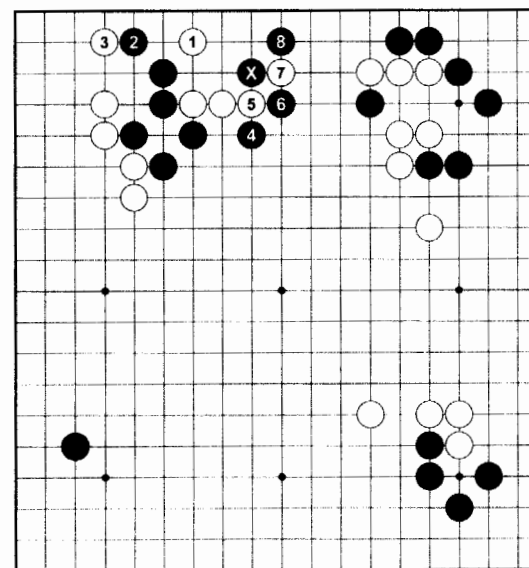
Diagramme 8



Résultat étriqué pour Noir

Donc face au coup noir en 7, Blanc devra réagir en prenant le contre-pied avec 8 de ce diagramme. Noir sera ainsi contraint à occuper le coin avec A, s'il veut éviter de flotter sans base de vie. C'est alors un résultat assez étriqué pour Noir. Pour cette raison, Noir n'a pas choisi de jouer en 1 du diagramme 6.

Figure 2



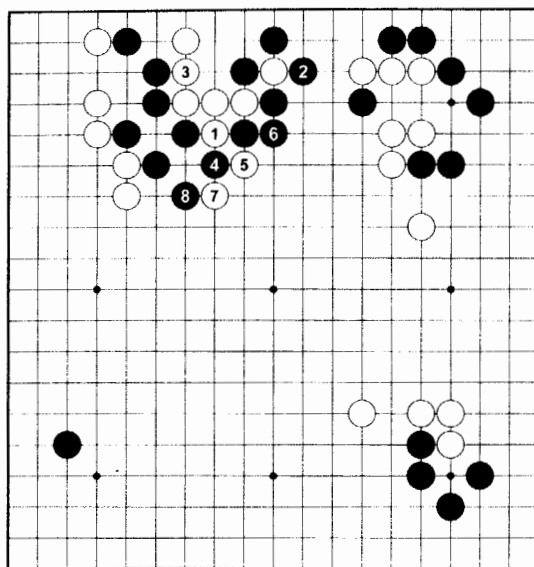
La tension monte

Il est hors de question pour Blanc de laisser Noir se relier à sa pierre X : il doit donc bloquer en 1 à tout prix. Alors Noir jette un filet avec 4, après la descente en 2 qui est senté.

On dirait que plus on avance, plus la tension monte. Blanc semble ne pouvoir se soustraire à cette escalade. Il n'a pas d'autre choix que de couper en 7.

Comment Blanc va-t-il répondre à l'atari en 8 ?

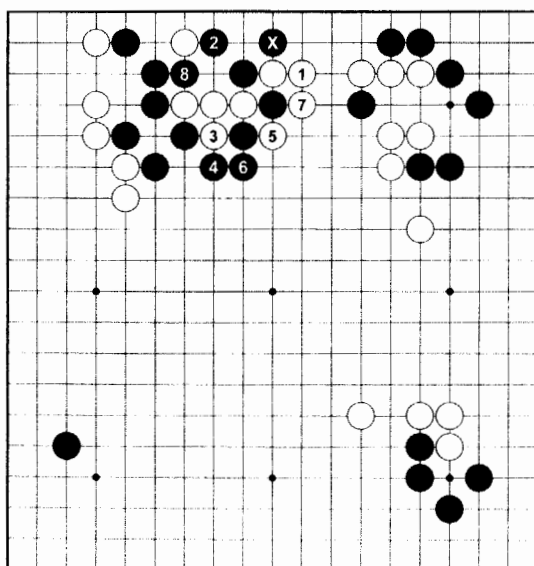
Figure 3



Une capture absurde

Blanc n'a pas le droit de s'étendre en 2 de ce diagramme. Noir capture donc une pierre blanche en jouant lui-même 2. Pourtant cette prise, en apparence indiscutable, gâche tout. Elle empêche Noir de connecter sa pierre 4 lorsque Blanc fait atari en 7 et l'oblige à accepter le ko en 8.

Diagramme 9

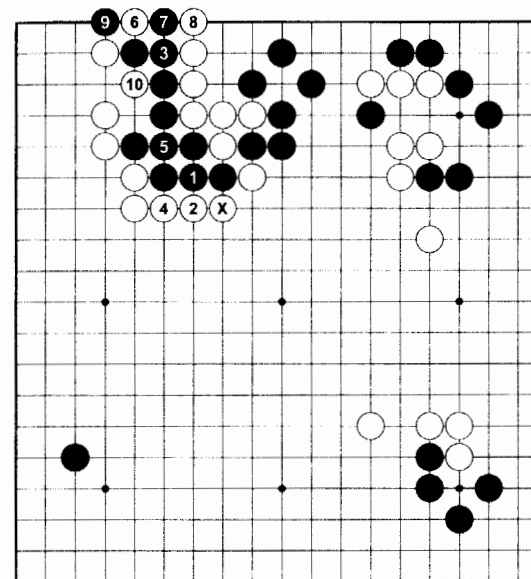


Défavorable à Blanc

Lors de l'atari en (X), Blanc ne peut pas s'étendre en 1 parce que le coup en 2 permet à Noir de se relier.

La séquence jusqu'à 8 est inévitable. Non seulement Noir se stabilise en connectant ses deux groupes, mais il obtient aussi une forme qui rayonne vers le centre et qui réduit ainsi le potentiel du moyo blanc initial.

Diagramme 10

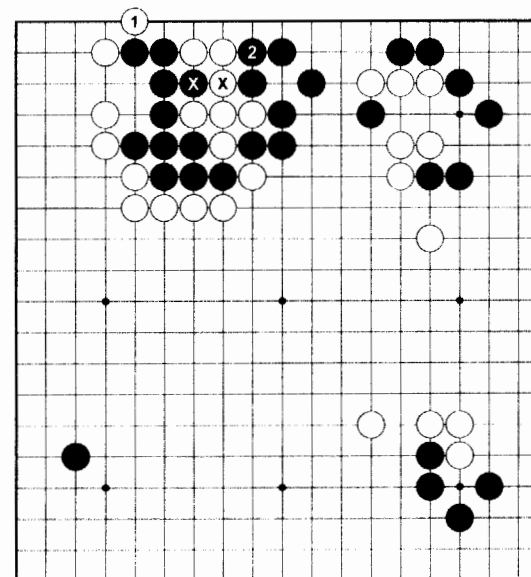


Succomber

Noir ne peut pas connecter en 1 de ce diagramme face à l'atari (X), coup en 7 de la figure 3. En effet, il est en retard d'un coup dans la lutte de vitesse qui s'engage à la suite de cette connexion. Le groupe noir succombe à la combinaison blanche en 6 et 8.

Pourtant, Noir a raté une chance...

Diagramme 11



Coupable d'omettre un échange

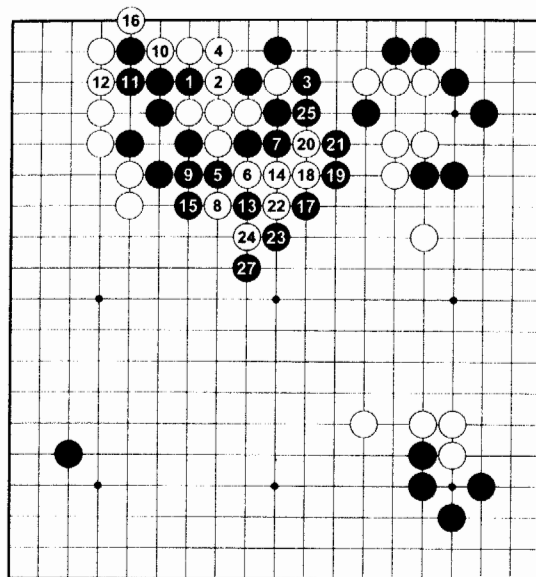
En effet, Noir a oublié de faire l'échange du coup (X) pour (X) avant de capturer la pierre blanche avec 2 de la figure 3. Dans ce cas, c'est plutôt Blanc qui est en retard d'un coup par rapport à la séquence précédente, comme on le voit ici.

Bref, Noir se retrouve dans un état critique en raison de sa propre négligence.

Diagramme 12

(26) en (13)

Shitcho tourbillonnant



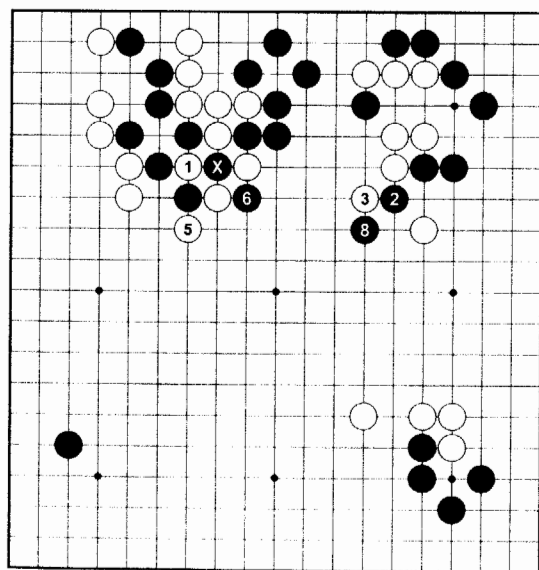
Que se passe-t-il avec cet échange 1-2 ?

Blanc ne peut pas s'engager dans la course de vitesse en bloquant en 15 comme l'a montré le diagramme 11. Il doit alors se frayer un chemin vers le bord avec les coups 10 à 16. Mais Noir capture les pierres blanches avec le coup 17, précédé des atari 13 et 15. Il lance un shitcho tourbillonnant comme le montre la séquence jusqu'à 27.

Figure 4

(4) en (X), (7) en (1), (9) en (X)

Situation irréversible



Après avoir raté une telle occasion, Noir doit assumer le ko dans lequel il risque la perte de son groupe. C'est un ko difficile à gagner pour Noir. Avec le coup de connexion en 9, le groupe noir de la zone nord-ouest meurt. La partie est alors quasiment finie.

Malgré une invasion hardie, se révélant être un tésuji qui met Blanc en danger, Noir a échoué à cause d'une omission cruciale.

13. La guerre des nerfs pour le senté

Blanc : CHO Hun-hyun

Noir : LEE Chang-ho

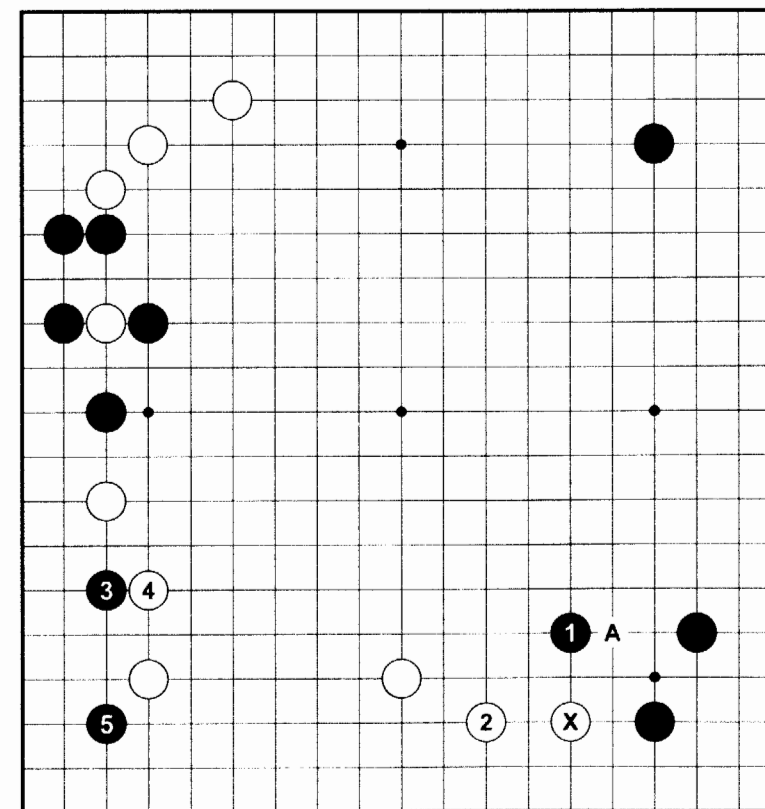
(Cinquième partie de la finale du 30^e tournoi Choegowi, jouée le 26/02/1991)

Fin de partie au 246^e coup
Noir gagne de 1,5 point

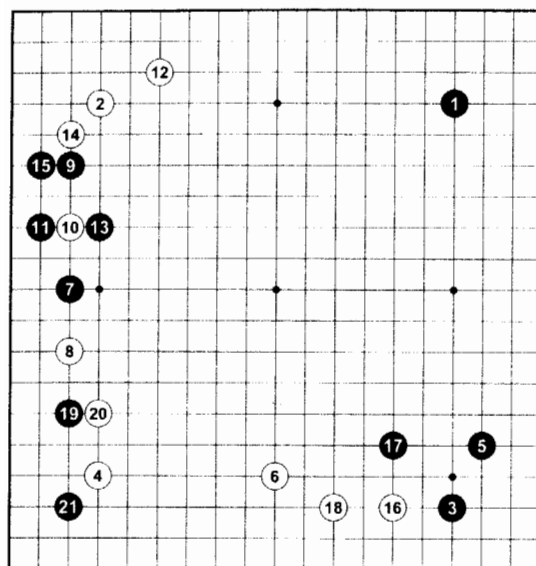
La zone du bord sud du coin sud-ouest se transforme en champ de bataille dès lors que Blanc se déploie avec ambition jusqu'en (X). Noir envahit hardiment en 3. S'étant attendu à ce que Blanc presse avec 4, Noir entre résolument au san-san avec 5.

Il faut bien remarquer l'échange préalable de 1 et 2. Le but est de prévenir un coup blanc en A probable, si Noir ne garde pas le senté après son invasion au coin sud-ouest.

Figure 1



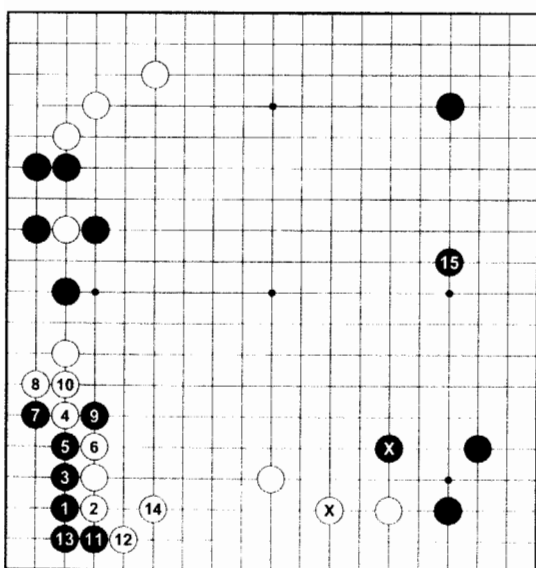
Séquence des premiers coups



Coups 1 à 21

Le tournoi Choegowi est le premier de dimension nationale majeure que j'ai remporté dans ma carrière contre mon maître CHO. L'année suivante, en tant que tenant du titre, je rencontrai en finale mon maître placé cette fois-ci en position de challenger. Cette partie, la 5^e, est décisive. Nous sommes à égalité, deux partout. Ce fut une partie inoubliable dans laquelle j'arrivai difficilement à retourner la situation à l'issue d'un combat acharné.

Diagramme 1

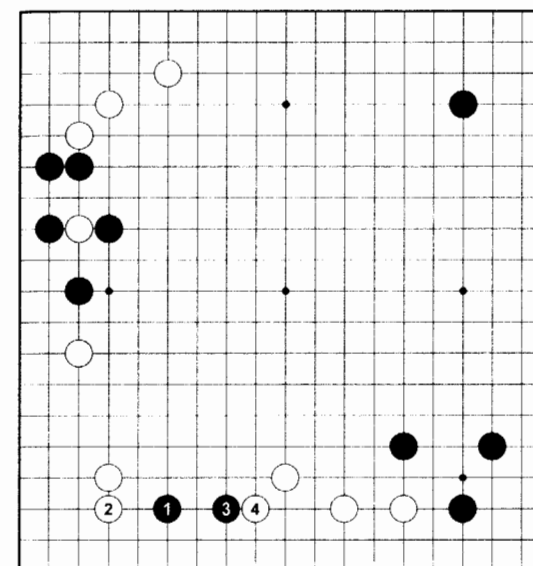


Blanc prend Noir à contre-pied

Envahir directement en 1 est sans relief. Noir espérerait jouer en 15 après s'être installé dans le coin. C'est un schéma favorable à Noir dans la mesure où l'échange des deux pierres X est déjà fait : Noir peut alors se focaliser sur les endroits importants.

Mais Blanc ne se laisse pas faire et veut récupérer le senté pour occuper en premier le milieu du bord est. Par exemple, Blanc joue le coup 4 à la place de 5 de ce diagramme en vue d'un double-hané. Noir doit donc trouver une autre manière de concrétiser son invasion.

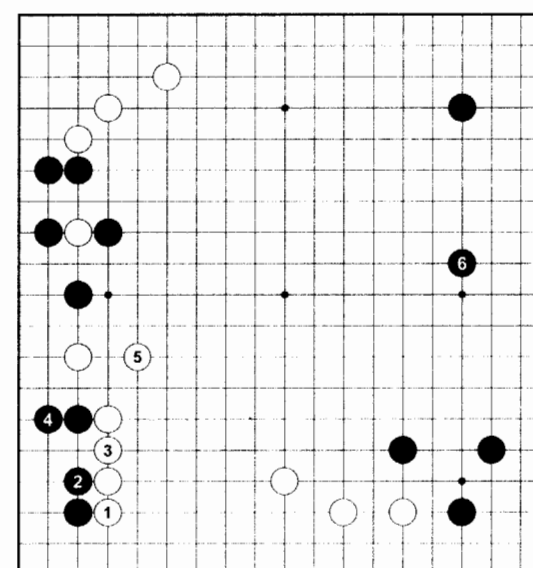
Diagramme 2



Une idée peu inspirée

L'approche en 1 est une idée de bas niveau. Noir s'est égaré et subit l'attaque de Blanc par le verrou en 2 et le coup diagonal en 4.

Diagramme 3



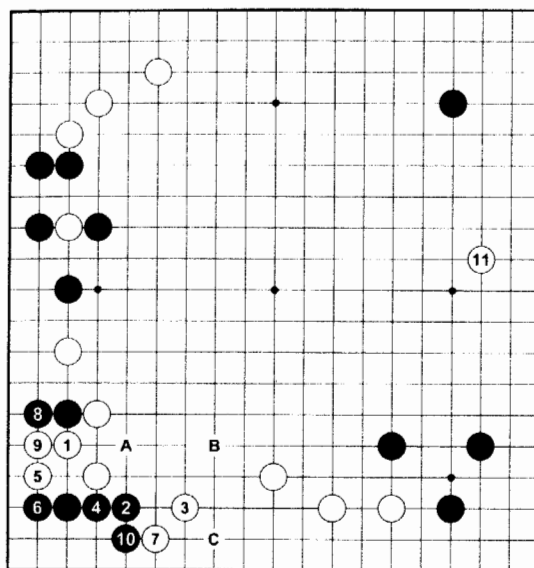
Traitement ordinaire

Blanc peut traiter l'invasion du coin sud-ouest de la figure 1 avec le blocage en 1, suivi par 3 et 5. C'est ce que Noir attend.

Mais mon maître, réputé pour son style privilégiant l'initiative, n'aime pas l'idée de me laisser le senté et de me voir jouer le coup 6.

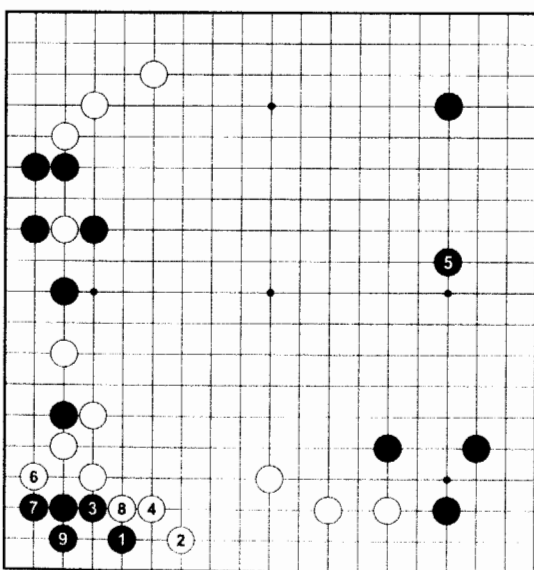
Figure 2

Naissance d'une nouvelle forme



Avec le coup 1, Blanc refuse de se soumettre en créant une nouvelle forme. Il obtient le senté, comme il l'a souhaité, pour jouer 11. Mais Noir n'a pas lieu de se plaindre car A et B sont quasiment senté et il dispose de l'aji en C. Dans la salle d'analyse aussi, on jugeait ce résultat plutôt favorable à Noir.

Diagramme 4



Grand potentiel

Il serait banal pour Noir de sauter en 1 au lieu de 2 de la figure 2. Après l'échange 3 et 4, Noir peut alors jouer en 5. Mais je n'aime pas être enfermé par les coups 6 et 8 de Blanc, qui donnent à mon adversaire un trop grand potentiel.

On a assisté ici à un scénario délicat où la guerre des nerfs fait rage autour des concepts de senté et de potentiel.

14. Vol à basse altitude appuyé par l'arrière-garde

Blanc : HWANG Won-jun
Noir : LEE Chang-ho

(Première partie de la demi-finale du 21^e tournoi Myungin, jouée le 18/07/1990)

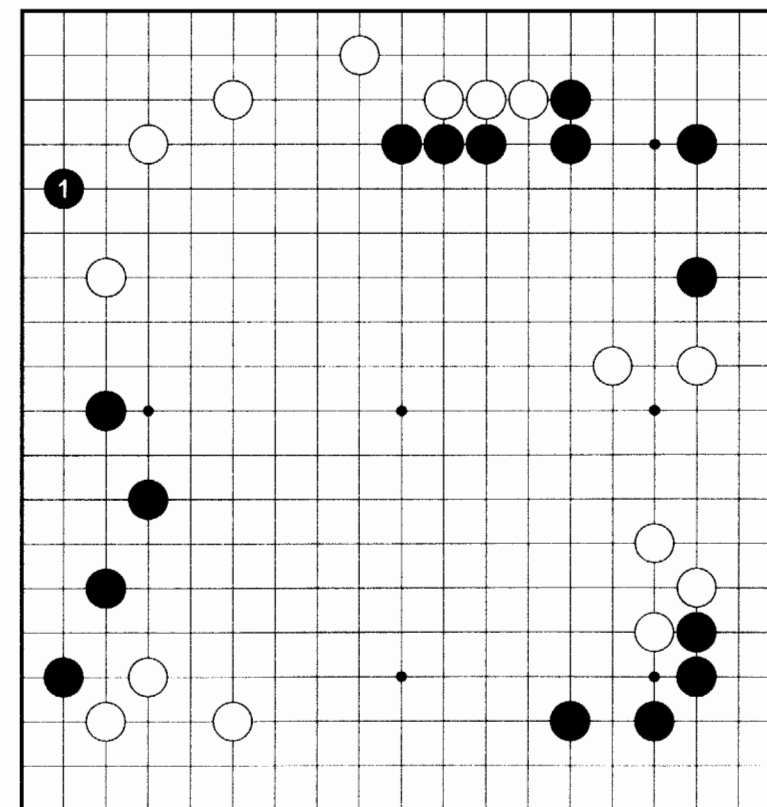
Fin de partie au 238^e coup
Noir gagne de 5,5 points

La réserve territoriale de Blanc est devenue non négligeable, grâce au succès de l'invasion du bord nord.

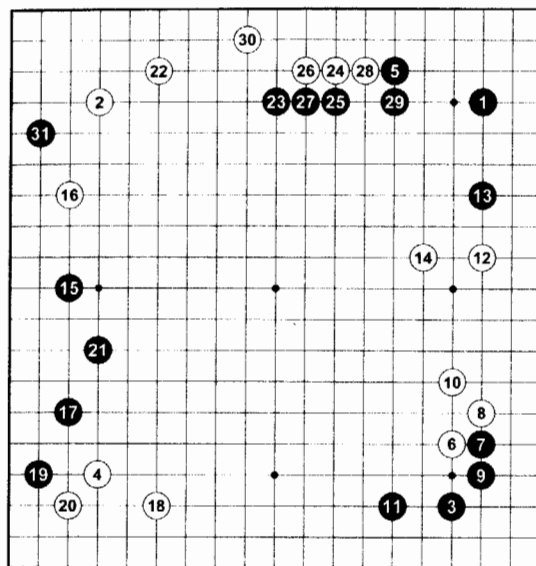
Noir doit prendre des dispositions dans le coin nord-ouest.

Le coup 1 de parachutage dans le camp blanc peut être interprété comme la simple recherche d'un dédommagement pour la perte subie sur le bord nord, mais cette invasion audacieuse s'appuie en fait sur la solidité de la formation noire sur le bord ouest.

Figure 1



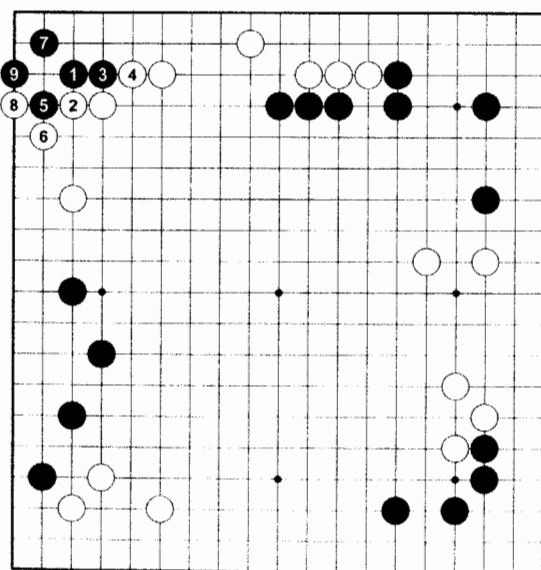
Séquence des premiers coups



Coups 1 à 31

J'ai rencontré HWANG dans la demi-finale du tournoi Myungin en 1990. Le style de HWANG, assez similaire au mien, m'a causé beaucoup de difficultés dans chacune de nos parties.

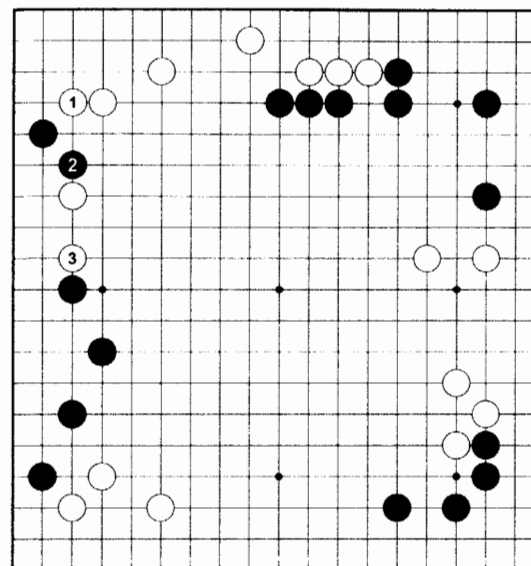
Diagramme 1



Ko favorable à Blanc

Après le coup 30, le san-san est l'invasion qui vient immédiatement à l'esprit. Le ko est alors inévitable, comme le montre la séquence jusqu'à 9. Mais Blanc peut exploiter beaucoup de menaces de ko dans le coin nord-est.

Figure 2

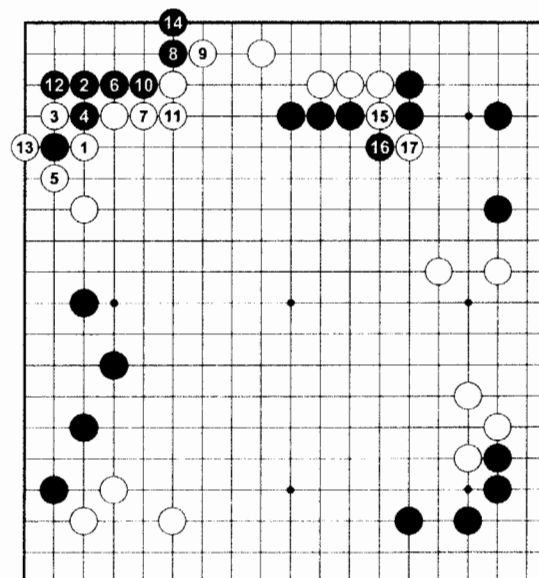


Vers le combat

Après une longue réflexion, Blanc se décide pour le verrou en 1. Il tente ainsi de chasser Noir à l'extérieur tout en sauvegardant le coin. La réponse en 3 mène à un combat violent.

Mais Blanc a laissé passer une réplique simple qui lui aurait permis de mieux maîtriser la situation.

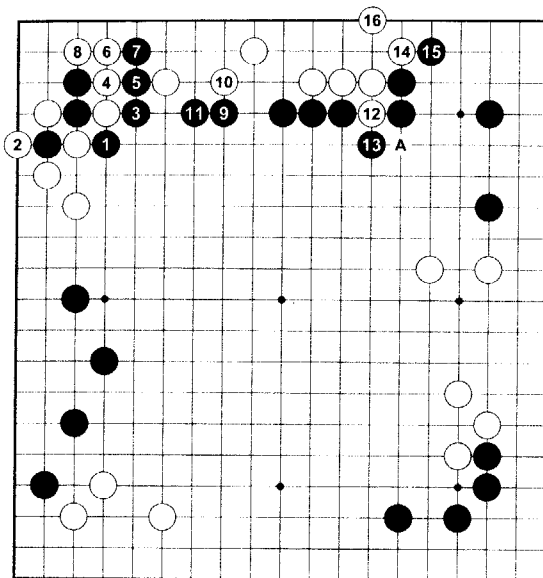
Diagramme 2



Prendre l'initiative

Noir craint le coup de contact en 1. Dans ce cas, il n'a d'autre choix que d'entrer au san-san et de poursuivre la séquence jusqu'à 14. On constate alors que la capture d'une pierre noire avec 13 fortifie la formation blanche. Noir doit donc céder l'initiative et l'attaque blanche qui commence avec la coupe en 17 sera dure pour lui.

Diagramme 3

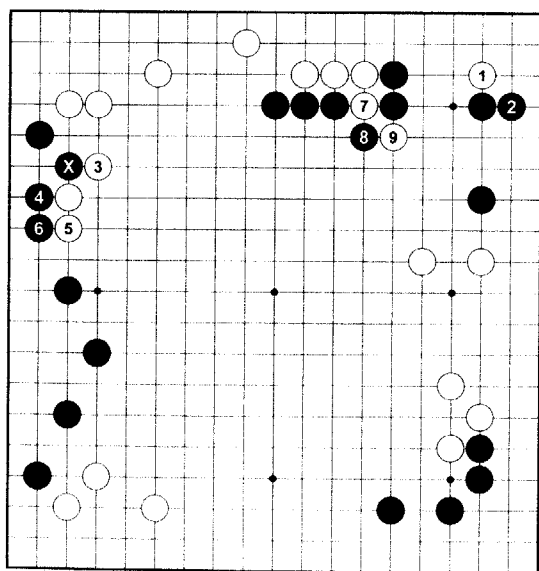


Toujours mécontent

Comme la séquence du diagramme précédent n'est pas satisfaisante pour Noir, ce dernier pourrait être tenté par la variante exposée ici : sacrifiant deux pierres dans le coin, Noir jette un filet avec 9 et s'empare de la suprématie en termes de potentiel.

Mais ce n'est pas satisfaisant : il a perdu du territoire, et il ne s'est toujours pas immunisé contre la coupe en A.

Diagramme 4

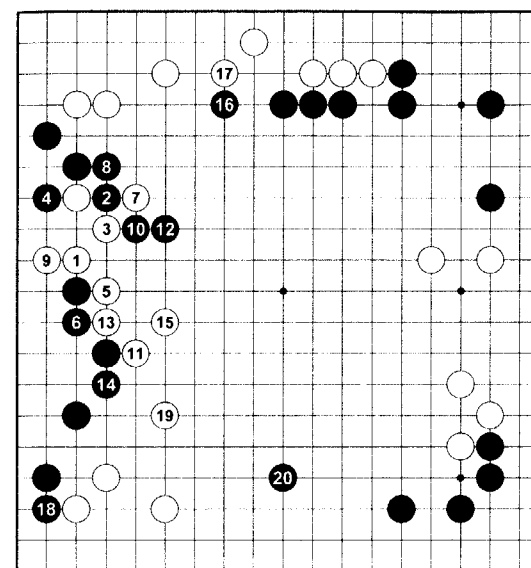


Blanc va mieux

Autre possibilité : après le contact noir en (X) et l'échange 1 et 2, Blanc joue en senté les coups 3 et 5, puis il coupe en 7 et 9. Ce résultat est similaire à celui du diagramme 2.

Ce plan de jeu a été proposé par SEO Nung-uk dans la salle d'analyse, et il a été approuvé par la plupart de ses collègues.

Figure 3

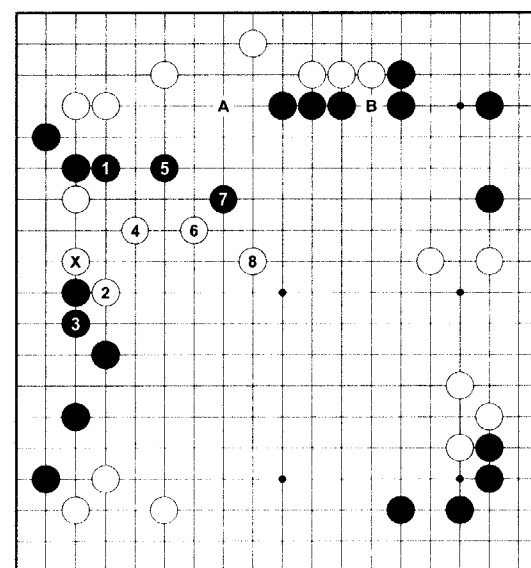


Échec

La partie se poursuit donc avec le coup initiateur d'un combat en 1. Résultat : Noir réussit non seulement à stabiliser ses deux groupes du nord-ouest et du bord ouest, mais il obtient en plus le senté pour pouvoir jouer en 20. Le coup agressif de Blanc en 1 se révèle clairement un échec.

Le coup 13 est aussi une erreur : Blanc aurait dû jouer d'abord le hané à l'emplacement de 14 puis revenir en 13 en senté.

Diagramme 5



Pas trop dynamique

Il peut sembler judicieux pour Noir de s'étendre en 1 face au contact (X). Mais ce coup est un peu trop mou. Noir pourra prévenir la coupe en B en jouant A en senté, mais Blanc peut également stabiliser son groupe central avec la séquence jusqu'à 8.

Ce schéma aboutit à un équilibre entre les deux protagonistes, mais il révèle une certaine absence de dynamique dans le jeu noir.

Diagramme 6

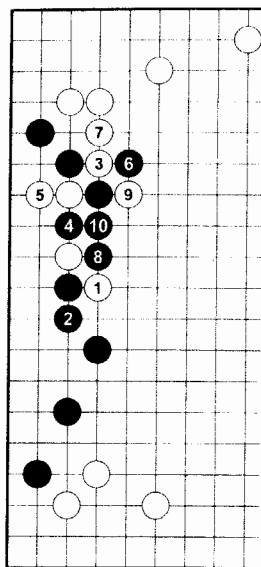
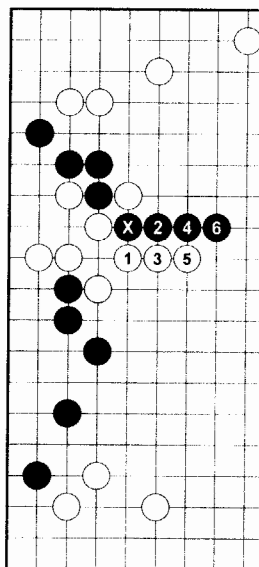


Diagramme 7

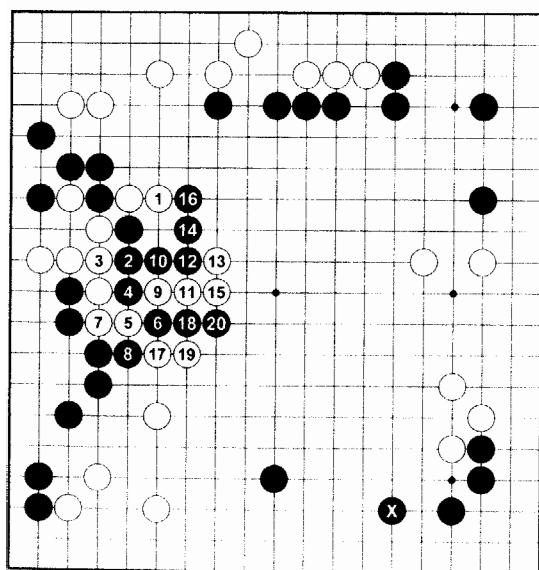
**Potentiel non négligeable**

Blanc peut gagner quelques points avec la coupe en 3. Mais en contrepartie, il doit céder à Noir un mur avec une forte influence.

Coup irréflechi

Au moment où Noir coupe en X (10 de la figure 3), il n'est pas raisonnable pour Blanc de pousser en 1, 3 et 5. Ce sont des coups typiquement insipides : Noir se fortifie, alors que Blanc n'obtient rien.

Diagramme 8

**Excessif**

Proclamer une guerre sans merci avec l'extension en 1 est excessif. Si Noir enferme le groupe blanc avec 2 et 4, la séquence jusqu'à 20 est inévitable. Le shitcho qui en résulte n'est pas favorable à Blanc à cause de la pierre noire X.

En s'étant départi de son style habituel, Blanc s'est montré trop agressif en réaction à l'invasion noire.

15. Se stabiliser en sacrifiant un agent d'invasion

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Hun-hyun

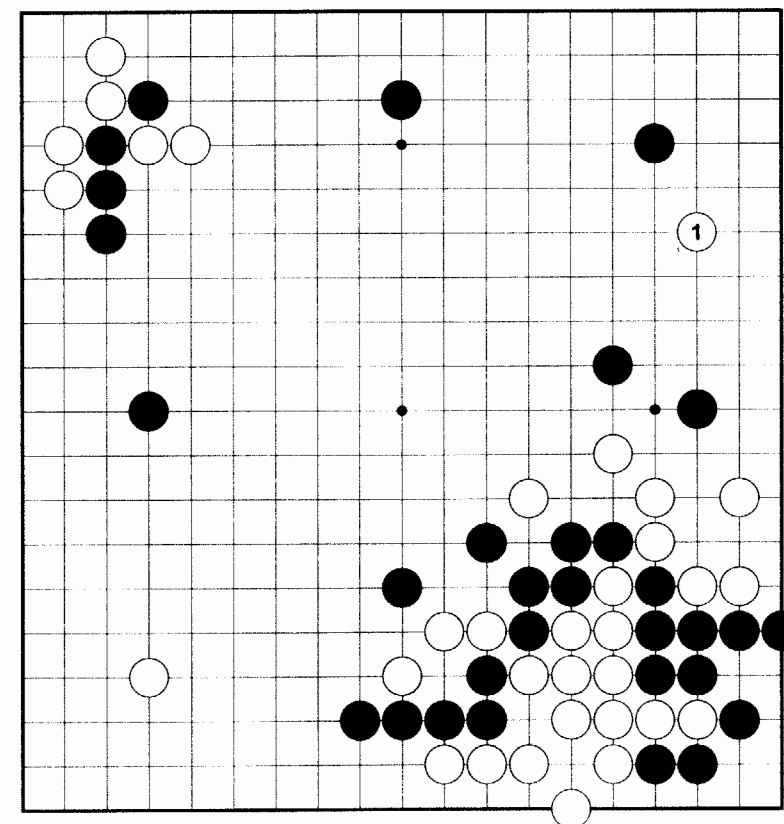
(Troisième partie de la finale du 25^e tournoi Wangwi, jouée le 17/04/1991)

Fin de partie au 235^e coup
Noir gagne d'un demi-point

Dans le combat qui a fait rage dans la zone sud-est, Blanc a été attaqué très sévèrement ; les trois pierres du centre sont quasiment capturées et le groupe blanc au bord est se trouve aussi affaibli. Blanc n'a pas le temps de le renforcer, sinon Noir va verrouiller le coin nord-est.

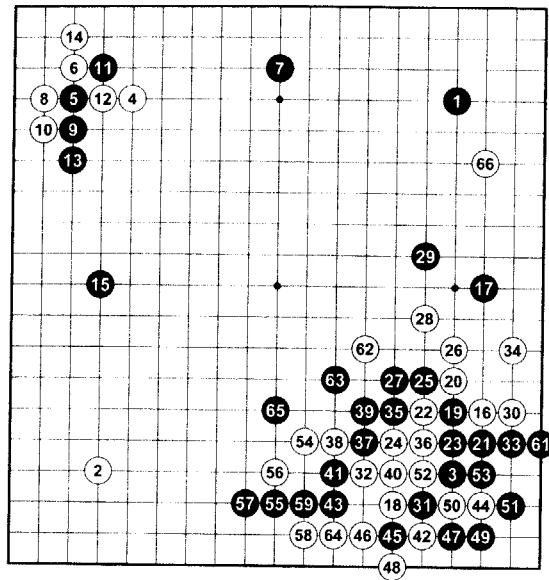
Blanc cherche l'opportunité de renverser la vapeur avec l'invasion en 1. Cet agent d'invasion est un « kamikaze » qui a pour mission essentielle de stabiliser le groupe blanc.

Figure 1



Séquence des premiers coups

Coups 1 à 66

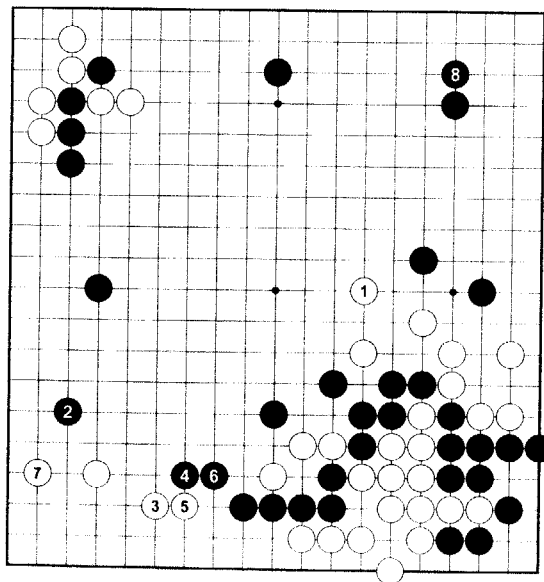


Cette partie s'est déroulée lors de la finale du tournoi Wangwi de 1991 ; j'étais le challenger. J'ai remporté ce tournoi pour la première fois sur le score de 4 à 3, avec des parties difficiles et très serrées.

Dans le combat du coin sud-est, le coup noir en 25 s'est révélé décisif. Il a accentué le processus de renforcement de Noir au détriment de Blanc.

Diagramme 1

Chemin qui mène à la défaite

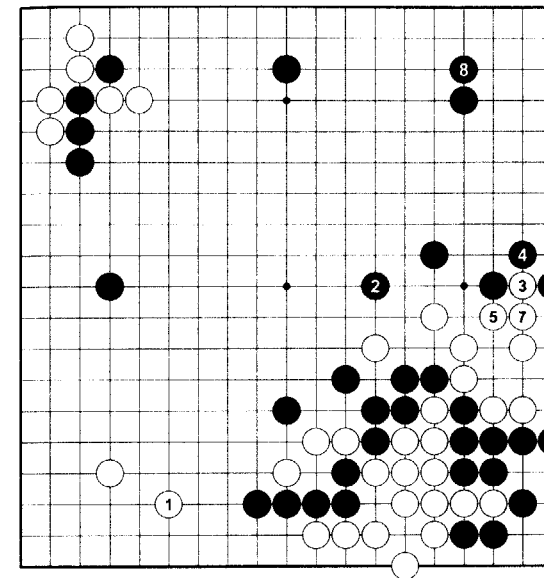


Au lieu du coup 66 de la partie (coup 1 de la figure 1), le coup 1 de ce diagramme semble « normal ». Pourtant si, après avoir joué des coups forçants dans le coin sud-ouest, Noir place un verrou de coin en 8, Blanc n'aura plus de chance de l'emporter car l'écart territorial est trop important.

Alors jouer en 1 est le chemin qui mène tout droit à la défaite.

Diagramme 2

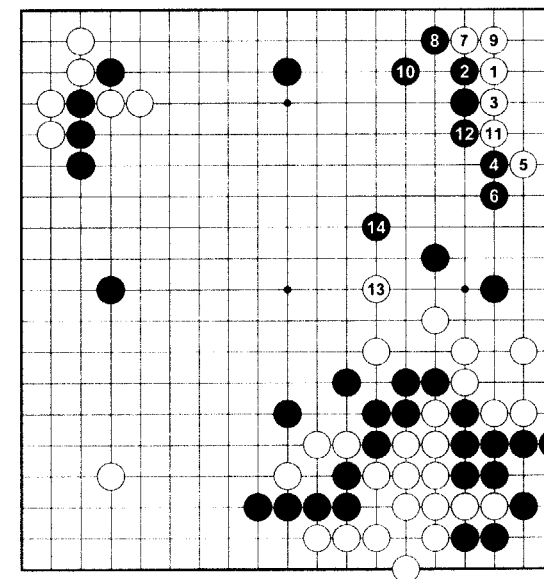
Pire



Si Blanc sauvegarde le coin sud-ouest avec 1 « en dépit de tout », Noir attaque le groupe blanc et l'enferme avec le coup 2. Pendant que Blanc assure une survie misérable, Noir verrouille le coin nord-ouest. Il est en avance, aussi bien au niveau du territoire qu'en termes d'influence. Cette situation est encore pire que la précédente.

Diagramme 3

Plan douteux

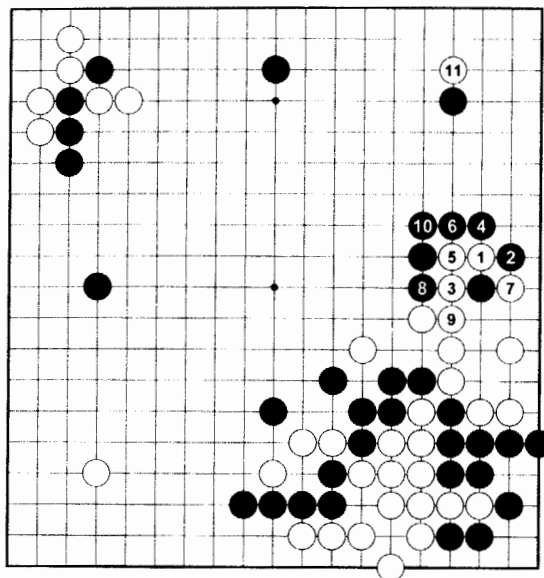


Entrer au san-san est une manière ordinaire et aisée pour tenter d'avoir un équilibre territorial tout en préservant le senté.

Mais après le renforcement en 13, Noir joue en 14, élargit son territoire du nord et maintient la pression sur le groupe blanc.

Ce plan de Blanc est donc très douteux.

Diagramme 4

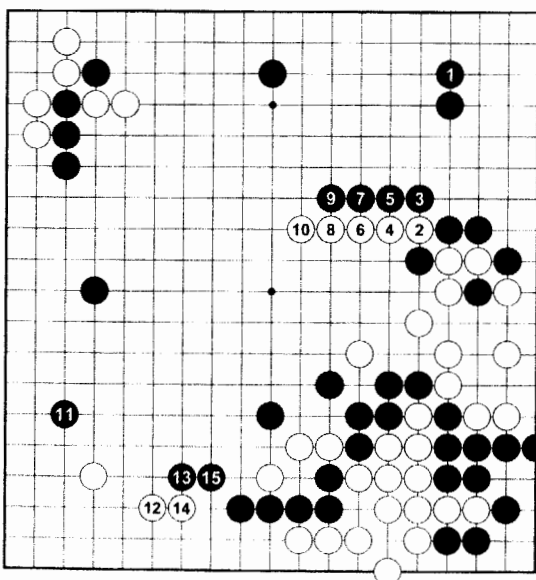


Un beau rêve, pas plus

L'attaque de flanc en 1 est un coup généralement efficace dans ce type de situation : Noir ne peut descendre tout de suite à l'emplacement de 7. Enfermer Blanc avec la séquence de 2 à 6 est le choix le plus judicieux pour Noir. Si Noir connecte en 10, Blanc peut aller jouer en 11 dans le coin nord-est.

Mais ce n'est qu'un beau rêve.

Diagramme 5



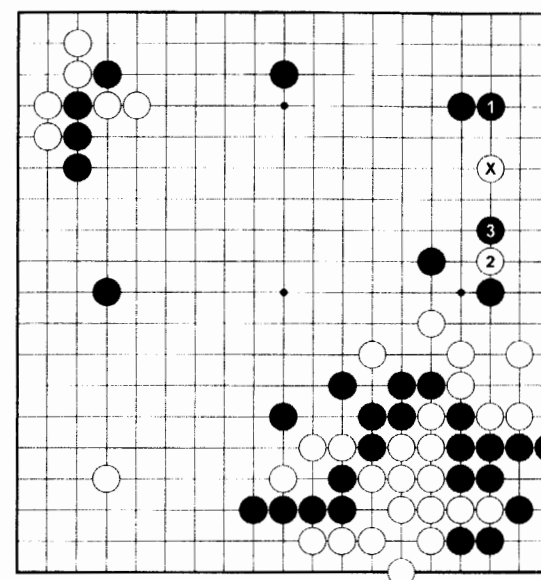
Points ainsi que le potentiel pour Noir

Noir ne jouera pas de cette manière : il va jouer le verrou 1 au lieu de la connexion 10 du diagramme précédent. Si Blanc coupe en 2, Noir n'hésite pas à pousser jusqu'à 9 en senté, puis à jouer en 11.

Ce résultat scelle le désespoir de Blanc.

Après avoir examiné toutes ces variantes, j'ai finalement décidé de jouer le coup 1 de la figure 1.

Figure 2

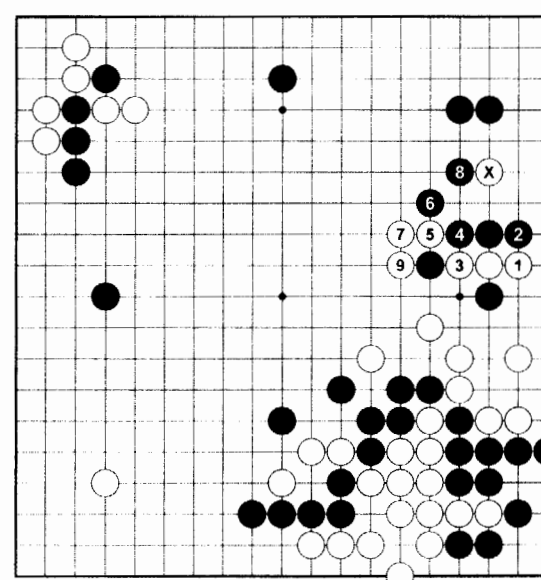


Bras de fer

Le verrou 1 en réponse à l'invasion (X) mène au bras de fer. Alors Blanc se colle au flanc de Noir avec 2.

Noir accomplit le même geste avec 3 et la séquence se poursuit sous haute tension.

Figure 3

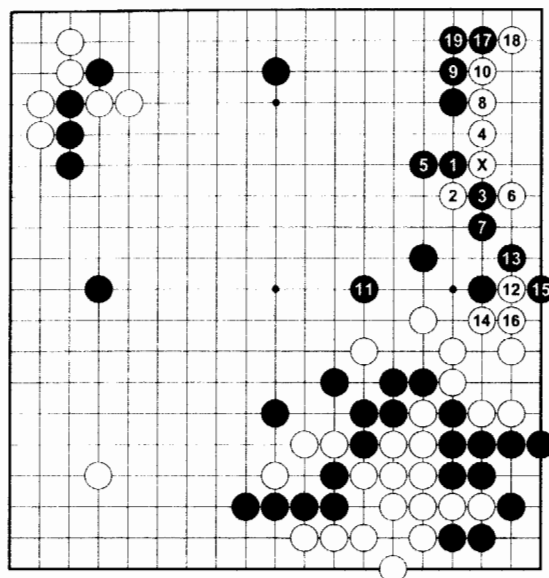


Réussir à se stabiliser

Blanc peut raisonnablement descendre en 1. La suite jusqu'à 9 est alors inévitable.

Blanc réussit à stabiliser son groupe en sacrifiant sa pierre (X), en encaissant une quinzaine de points et en construisant un certain potentiel.

Diagramme 6



Excès d'imagination

Après le coup d'invasion en (X), le contact en 1 puis la coupe en 3 viennent spontanément à l'esprit. La survie limitée de Blanc dans le coin est largement compensée par le coup noir 11, décisif dans cette situation.

Pourtant, avec ce schéma, Noir ne se laisse déborder que par un espoir illusoire.

Diagramme 7

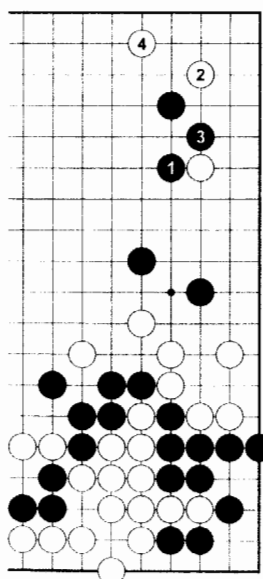
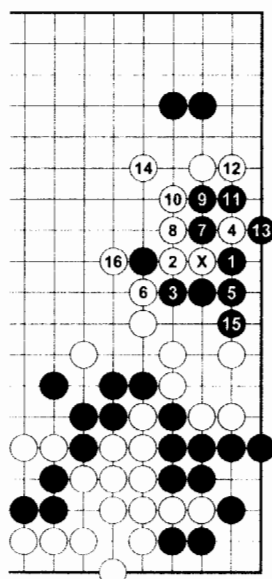


Diagramme 8



Raté

Car si Noir 1 presse sur la pierre (X) de la figure 2, Blanc entre au san-san. Et si Noir joue en 3, Blanc saute en 4. Le chien chassant le coq ne peut que regarder le toit où celui-ci se réfugie...

Excessif

Si Noir joue en 1 du diagramme 8, au lieu du coup 3 de la figure 2, Blanc contre-attaque en 2. Le résultat est catastrophique pour Noir comme le montre la séquence jusqu'à 16.

16. Invasion comme une opération de sacrifice

Blanc : YUN Hyun-suk
Noir : LEE Chang-ho

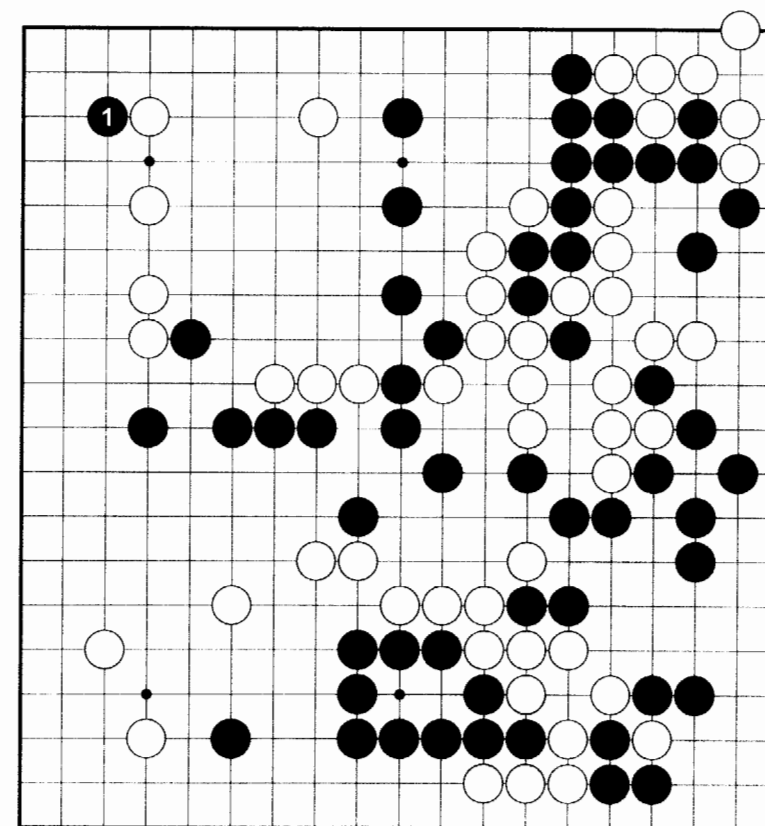
(Première partie de la finale de la 10^e Coupe Bacchus, jouée le 10/07/1993)

Blanc abandonne au coup 251

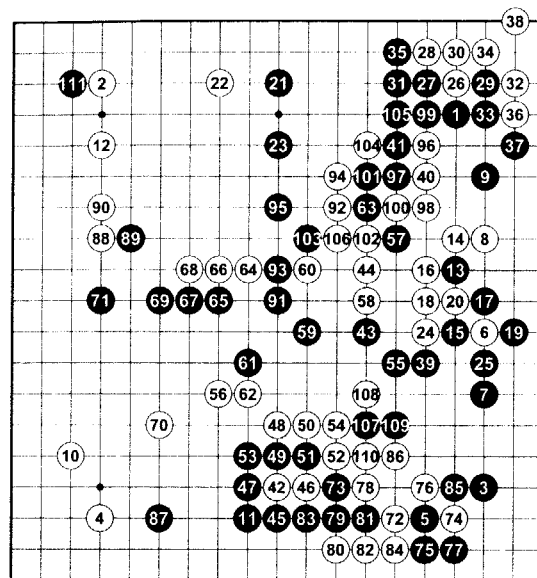
On vient de finir la bataille entamée sur le bord est et qui a continué sur le bord sud. C'est la phase d'entrée dans le yosé. La situation est très serrée, mais Noir semble en difficulté pour remonter le komi. Il lui faut provoquer un coup d'éclat quelque part.

L'invasion classique en 1, sur un mode interrogatif, est effectuée au bon moment. Elle marque un tournant décisif dans la partie.

Figure 1



Séquence des premiers coups

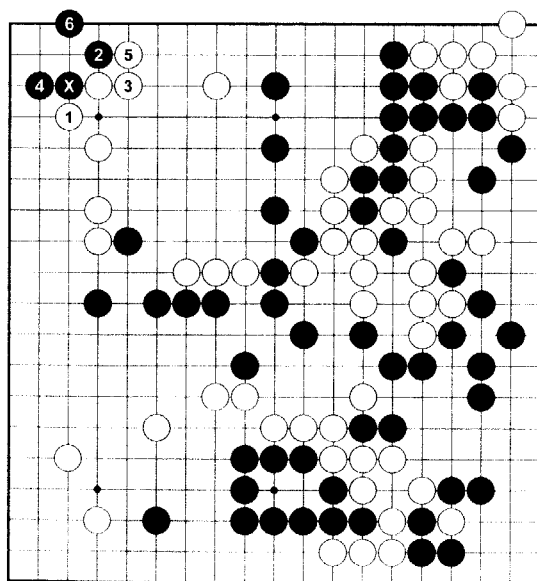


Coups 1 à 111

Cette partie, la première d'une série de cinq, s'est disputée lors de la finale de la Coupe Bacchus à Los Angeles.

Face à la souplesse dont fait preuve YUN dans le fuséki et le tchuban, je n'arrive pas à m'assurer une avance. Je m'engage alors dans une sorte de pari en jouant le coup 1 de la figure 1.

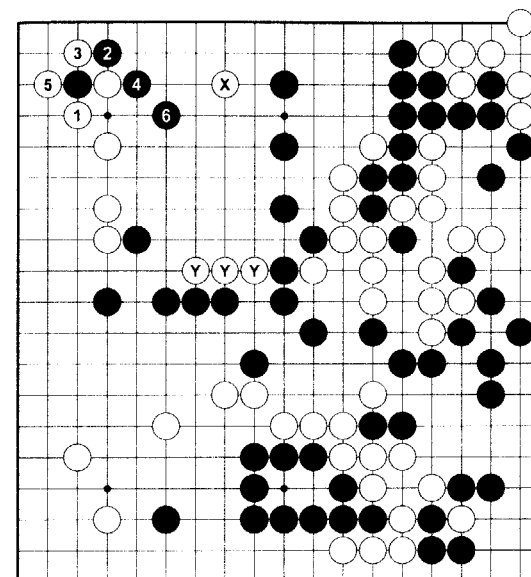
Diagramme 1

Mal jugé, *a posteriori*

La réplique la plus commode à l'invasion en X est 1. Noir peut survivre facilement avec la séquence jusqu'à 6. Dans ce cas, le résultat final est très serré.

Pour cette raison, Blanc choisit un coup inflexible, comme on va le voir par la suite. Mais le résultat ne se révèle pas conforme à ses attentes. *A posteriori*, on voit qu'il aurait dû suivre la variante du présent diagramme.

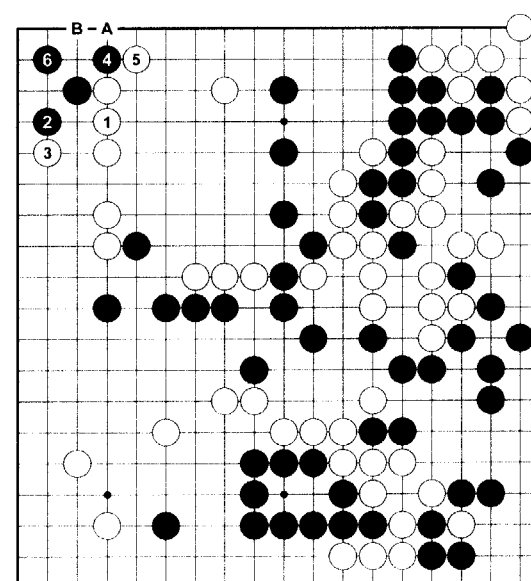
Diagramme 2



Appât

Si Blanc tente de couper en 3 pour garder le coin, Noir émerge vers le centre avec 6 après avoir fait atari en 4. La pierre X et les trois pierres Y au centre sont en grand danger. Blanc s'est montré glouton en avalant l'appât.

Diagramme 3

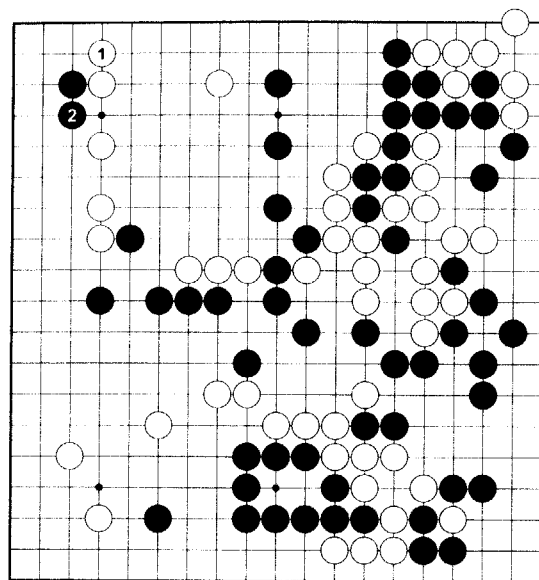


Ko

Que se passe-t-il si Blanc connecte simplement en 1 ?

La forme de survie s'obtient avec les deux coups 2 et 4 en senté, suivis de 6. Si Noir bloque en B en réponse au hané en A, un ko survient. Blanc ne peut raisonnablement se lancer dans ce ko : les dégâts seraient trop importants si Noir le remporte.

Figure 2

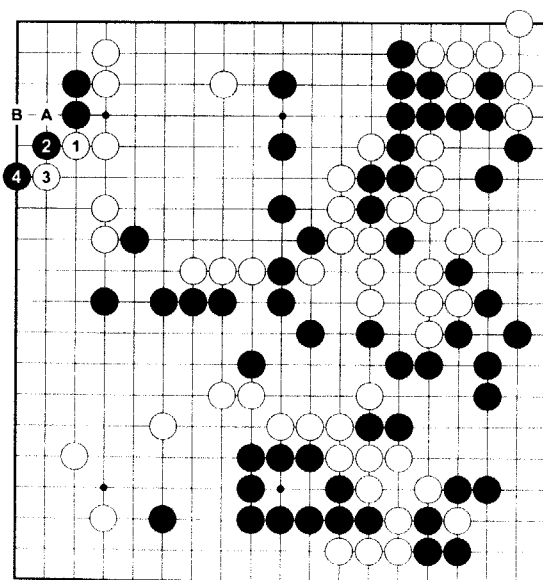


Déterminé

Après avoir examiné toutes ces variantes, Blanc choisit de descendre en 1. Blanc montre ainsi qu'il est déterminé à capturer à tout prix la pierre noire du coin.

Mais ce coup intransigeant se révélera celui de la défaite. Avec son extension en 2, Noir ne peut plus être capturé, parce que...

Figure 3

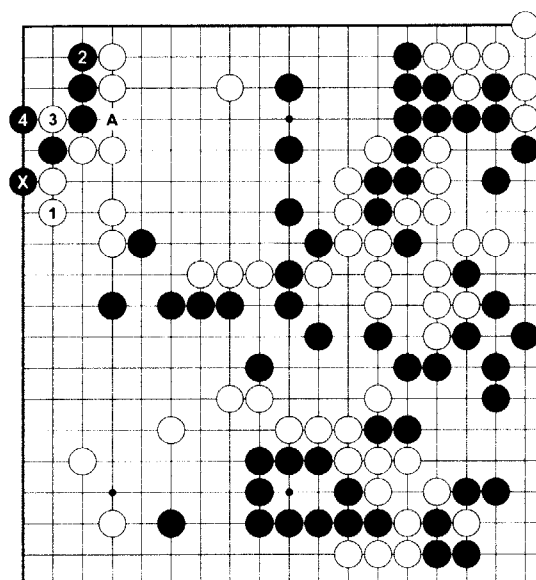


La botte secrète

Le double-hané en 2 et 4 est une « botte secrète » qui embarrasse Blanc. Si Blanc joue en A, Noir répond en B et obtient un ko. Si Blanc le perd, ce sera catastrophique pour lui.

De toute façon, désormais, Noir ne sera pas capturé sans compensation.

Diagramme 4

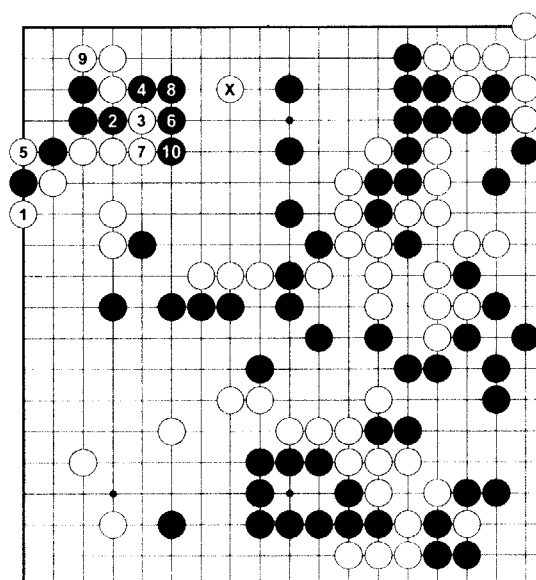


À nouveau un ko

Même si Blanc recule en 1 devant le hané X, il ne peut échapper au ko, comme le montre la séquence de 2 à 4.

Ce groupe noir dispose de suffisamment de menaces intrinsèques, en raison des coupes induites par la poussée en A. Si Blanc perd ce ko, les dégâts immédiats dans la zone alentour sont tels, qu'il ne pourra bénéficier de la compensation attendue en jouant deux coups de suite ailleurs.

Figure 4



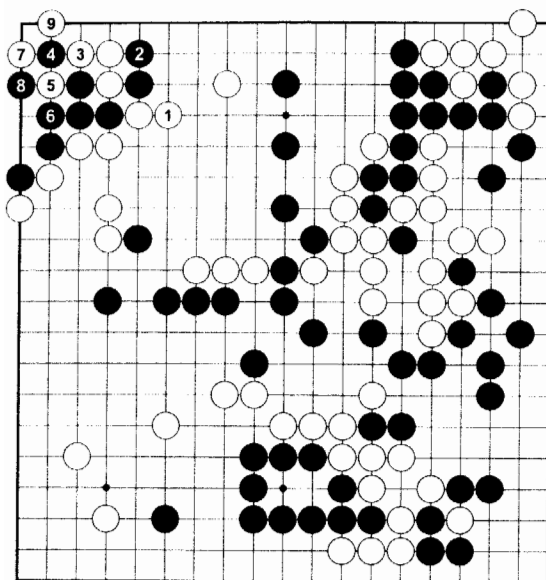
Opération de sacrifice

En ultime recours, Blanc bloque en 1. Mais Noir prend Blanc à contre-pied grâce à 2 et 4. Avec la séquence jusqu'à 10, la pierre blanche X tombe dans l'escarcelle de Noir. La situation bascule ainsi à l'avantage de Noir.

L'opération de sacrifice tentée par Noir est un succès.

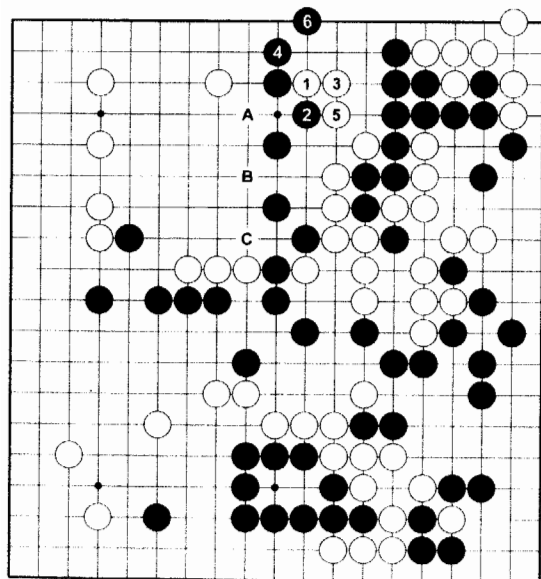
Diagramme 5

Ko au « pique-nique sous les fleurs »



L'extension en 1 de ce diagramme au lieu de 5 de la figure 4 ne marche pas : Noir descend tout simplement en 2. Lorsque Noir bloque en 4, Blanc ne peut qu'obtenir un ko multiple avec la séquence de 5 à 9. Dans ce ko, Blanc risque toujours trop. En revanche, Noir ne risque presque rien, et il dispose aussi de nombreuses menaces pour ce ko sur le bord sud et dans le centre.

Diagramme 6



Une occasion manquée

En fait, Blanc dispose d'une belle séquence pour éviter le résultat de la figure 4 tout en évitant de renforcer le coin. À condition, bien sûr, de trouver l'opportunité de la jouer avant d'aboutir à la figure 1. Blanc aurait dû faire le coup de contact en 1 du diagramme 6 ; la séquence jusqu'à 6 est alors inévitable. Dans ce cas, Noir ne peut plus jouer aussi librement que dans la partie, car les coups blancs en A, B et C sont tous les trois senté.

17. Refus d'obtempérer en forme de contre-attaque d'invasion

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : YOO Chang-hyuk

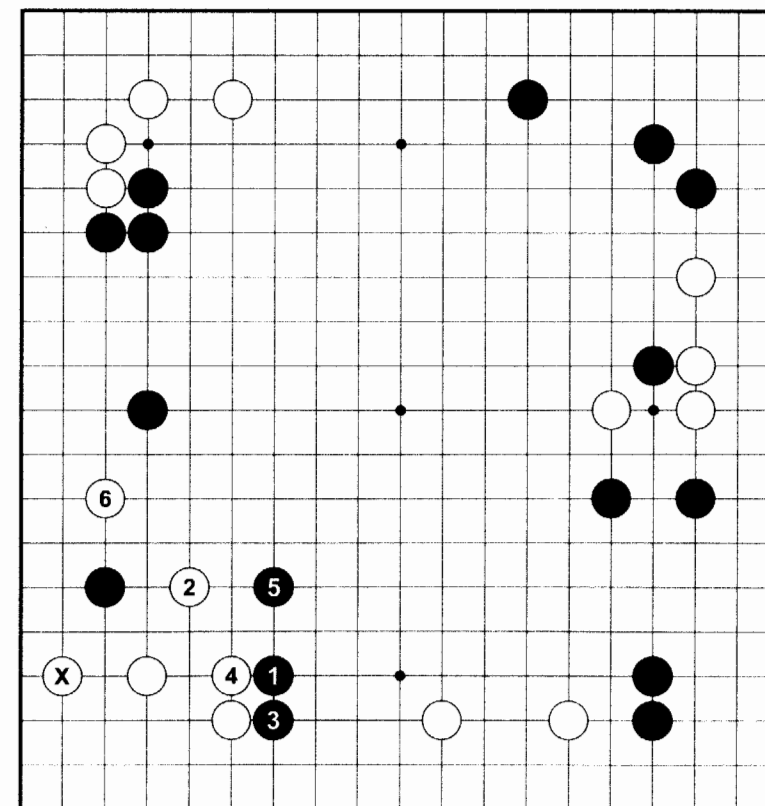
(Partie spéciale sollicitée par la société HI-TEL, jouée le 29/03/1992)

Fin de partie au 246^e coup
Noir gagne de 5,5 points

La phase du fuséki s'achève avec le coup de défense (X). Tout à coup l'attaque à l'épaule en 1 trouble l'atmosphère.

Blanc réagit en 2 surprenant ainsi Noir. Il envahit ensuite en 6 après avoir permis à Noir de jouer en 3 et 5. C'est une épreuve de force où chacun veut imposer son style. Mais Noir ne peut simplement mettre bon ordre dans cette position suite à ce coup gênant.

Figure 1



Séquence des premiers coups

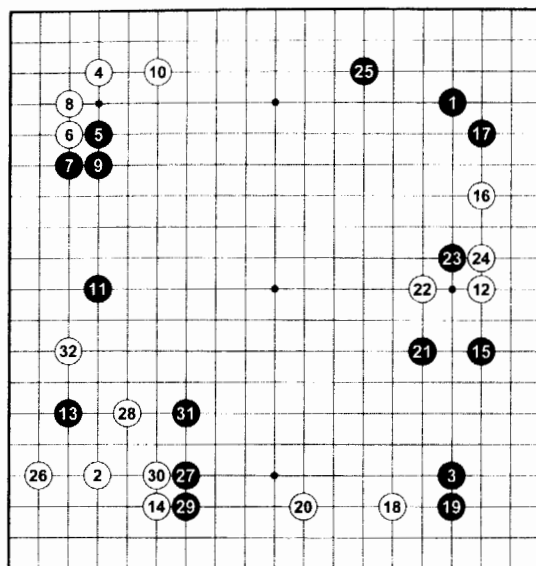
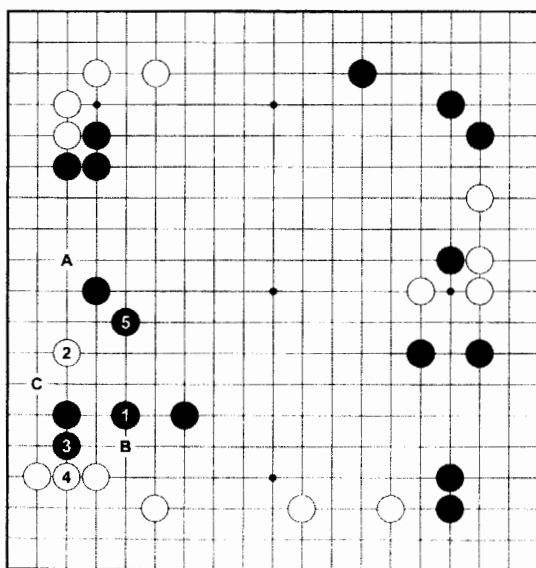


Diagramme 1



Coups 1 à 32

Même si cette partie n'est pas enregistrée sur l'annuaire officiel, elle ne manque pas d'intérêt historique : c'est la première partie jouée publiquement entre des professionnels sur un réseau de communication entre PC. Et ce bien avant que ce type de rencontre soit généralisé *via* internet.

La société HI-TEL a organisé ce match. YOO est à Séoul et moi à Jonju, ma ville natale, chacun installé devant son ordinateur.

Aji insupportable

Dans cette position, en dehors du coup 1 de la figure 1, le premier coup sur ce diagramme est le plus courant. Noir semble gêné par la possibilité de l'invasion en 2. Après l'échange 3 et 4, il peut, bien entendu, jeter un filet avec 5. Mais l'aji en A ou en B est désagréable pour lui. De surcroît, Blanc peut jouer C en senté, ce qui lui permet éventuellement de survivre à l'intérieur même du filet.

Diagramme 2

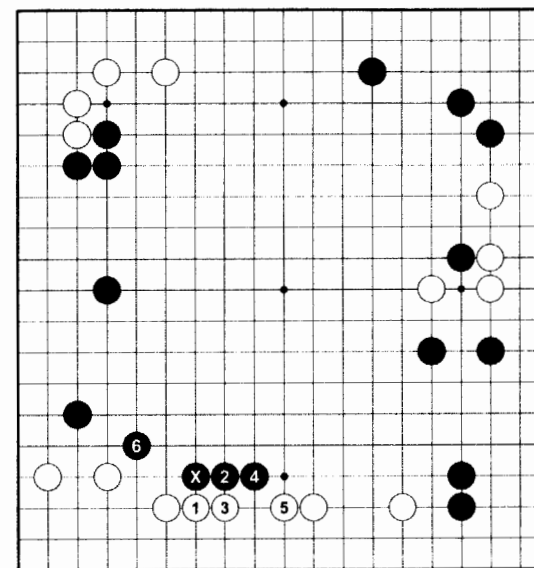
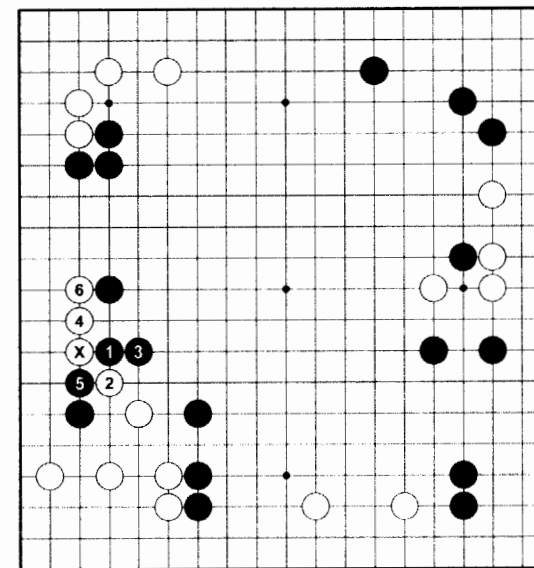


Figure 2



Gentillesse ou naïveté ?

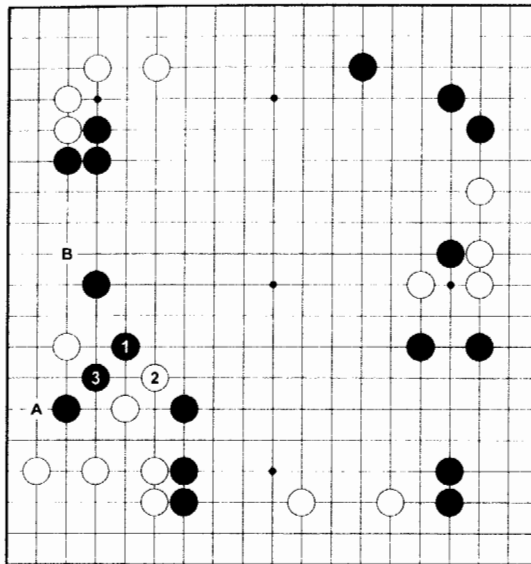
Personne ne peut jouer comme Blanc dans la séquence de 1 à 6 montrée sur ce diagramme, sauf à vouloir faire étalage de bonté ou de naïveté... La formation obtenue par Noir est idéale.

Progression double

Il n'est pas si simple pour Noir de répondre à l'invasion blanche (X). Noir joue en 1 et 3, espérant voir Blanc connecter en 5. Mais Blanc avance deux fois consécutivement, en 4 et en 6.

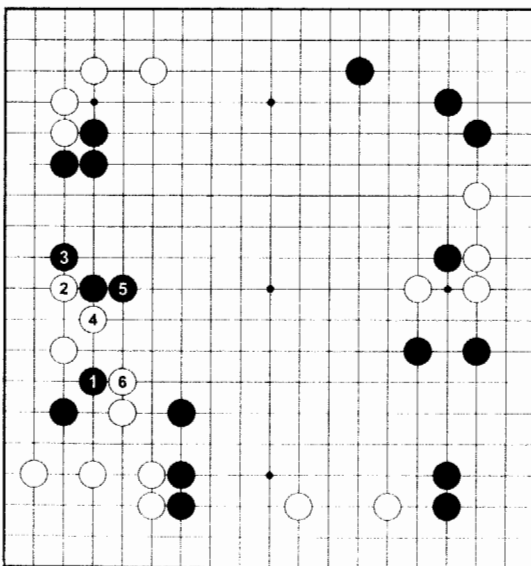
Diagramme 3

Forme lourde



Le chapeau en 1 s'avère intéressant si Blanc se défend tout de suite en jouant 3. Dans ce cas, le nez d'éléphant en 2 serait une belle réplique. La connexion en 3 a pour seul but de sauver une pierre noire. Elle aboutit à un alignement surconcentré de 3 pierres noires. Et Blanc peut toujours jeter un pont en A ou sauter plus loin en B.

Diagramme 4



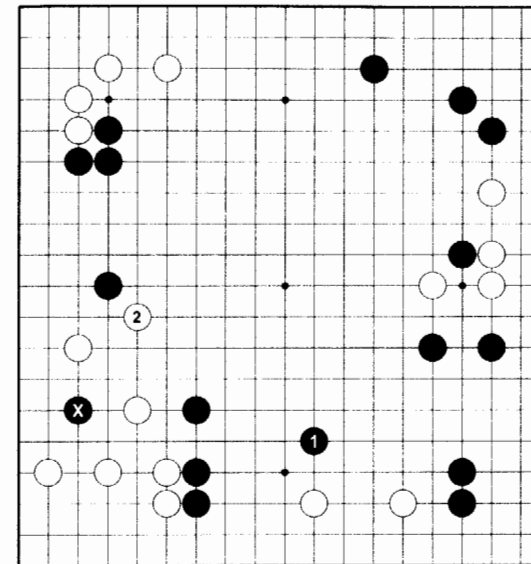
Tel un réflexe conditionné

La sortie en 1 est un geste irréfléchi. Après le coup de contact en 2, Noir ne peut que bloquer en 3. Les deux pierres noires sont alors capturées à l'issue de la séquence de 2 à 6.

Tenter de sortir ainsi, c'est jouer au go de manière purement mécanique.

Diagramme 5

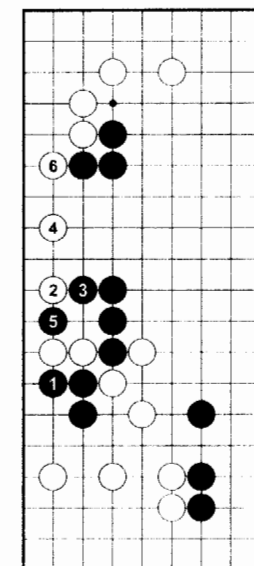
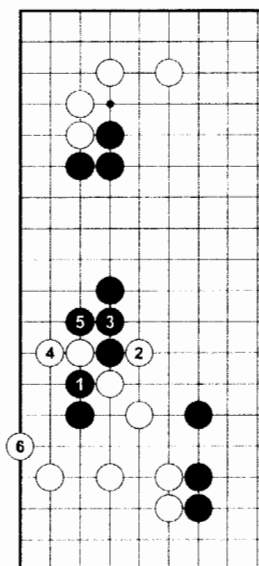
Changer d'air



« Si l'on n'arrive pas à trouver une solution, il vaut mieux aller voir ailleurs et attendre le bon moment pour y revenir » dit une maxime de go. Se diriger vers le bord sud avec 1 est ici une stratégie envisageable. Mais dans ce cas le coup en 2 deviendrait très brillant et opportun. La pierre noire X est définitivement capturée et l'influence des groupes noirs à l'ouest et au sud en est réduite d'autant.

Diagramme 6

Diagramme 7



Défavorable à Noir

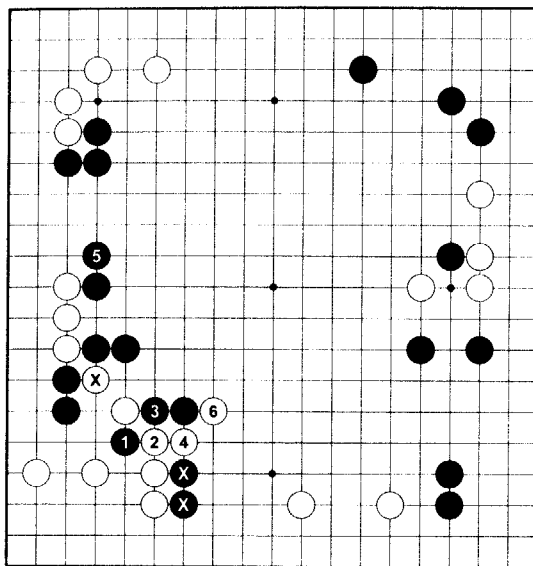
Au cas où Noir coupe en 1 du diagramme 6 au lieu de s'étendre en 3 de la figure 2, Blanc descend en 4 après l'échange 2 et 3. Avec 6, les deux pierres blanches se relient au coin.

Un coup astucieux

Si Noir bloque en 1 de l'autre côté au lieu de 5 du diagramme 6, le saut de Blanc en 2 est un coup astucieux qui lui permet de jouer en 4 et en 6.

Figure 3

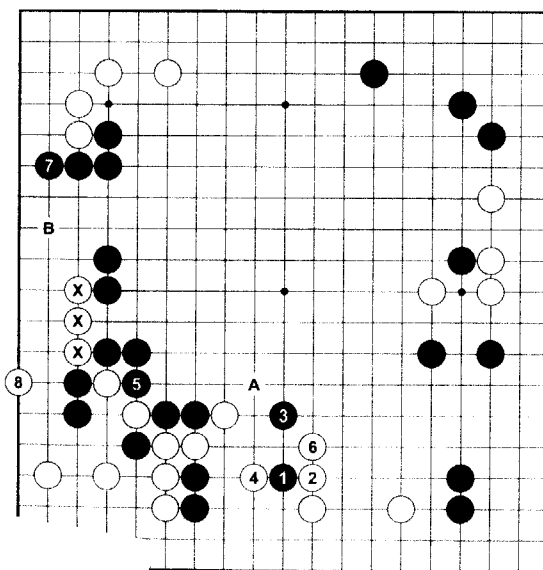
Permutation



Noir n'a donc pas d'autre choix que de capturer avec 1 et 3. Mais 2 rend possible la percée en 4. Pendant que Noir s'étend en 5, Blanc fait hané en 6. Et les deux agents de réduction (X) sont capturés. Cet échange est plutôt favorable à Blanc.

Figure 4

Noir en échec



C'est la suite de la partie. Noir tente une réduction avec 1 et 3. Pourtant, à cause de A – senté pour Blanc – Noir est obligé d'ajouter un coup en 5. Pour effacer l'aji en B, Noir descend en 7. Mais le grand saut en 8 réduit fortement son territoire. La capture des trois pierres (X) n'est alors pas importante sur le plan territorial.

Refusant de se soumettre au diktat adverse, Blanc s'est lancé avec succès dans une contre-attaque reposant sur l'invasion du camp noir.

18. Coup d'invasion insolite en vue de provoquer une agitation

Blanc : LEE Chang-ho

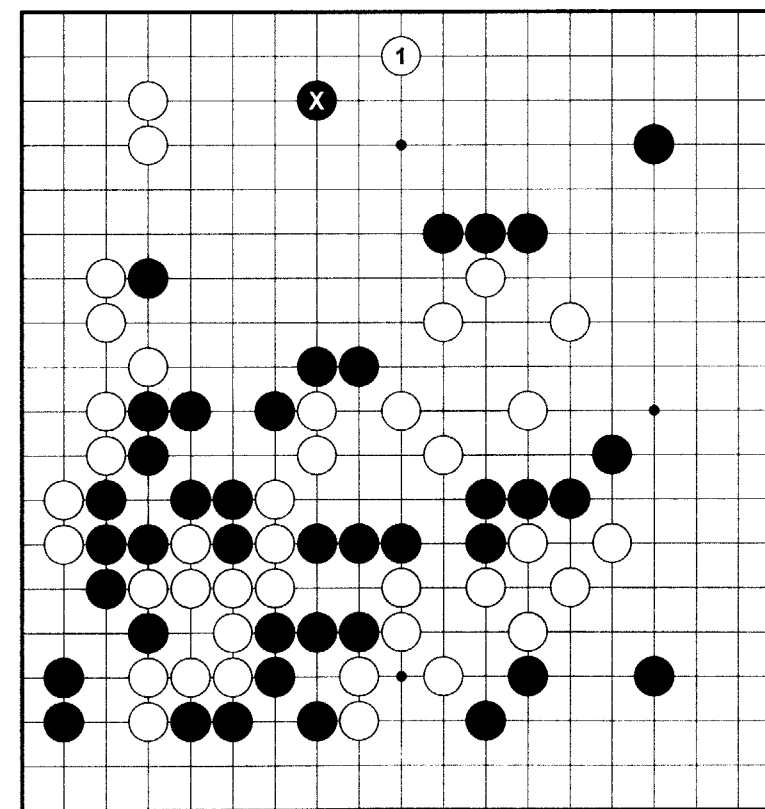
Noir : CHO Hun-hyun

(Deuxième partie de la finale du 1^{er} tournoi Baedalwang, jouée le 05/11/1993)

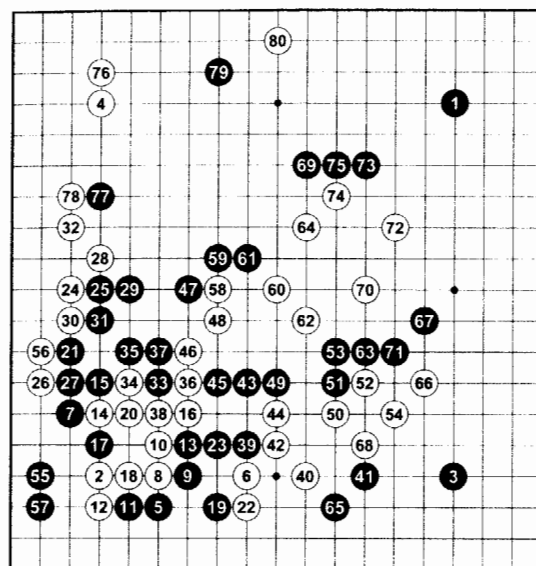
La partie est complètement dominée par Noir qui a tiré profit de la chasse des deux groupes blancs développée à partir du coin sud-ouest et du bord sud. Avec l'occupation en (X), Noir vient clamer sa victoire. Blanc doit-il vraiment abandonner à ce stade ?

Pourtant, dans la salle d'analyse plongée dans une atmosphère de fin de marché, on s'apprête à autopsier la partie lorsque survient un coup bizarre : un vol en rase-mottes.

Figure 1



Séquence des premiers coups

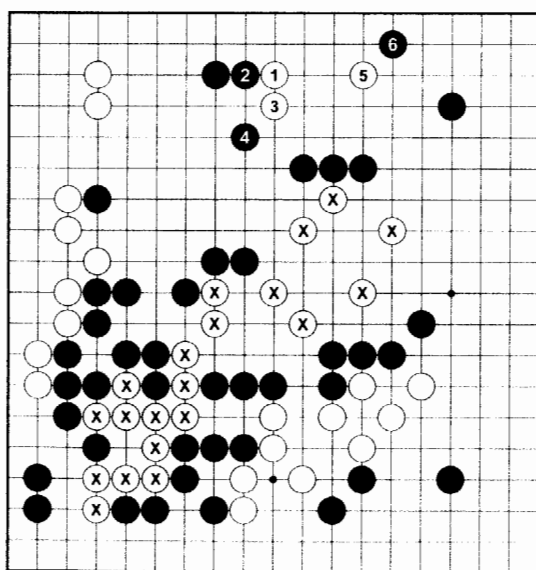


Coups 1 à 80

Je suis encore une fois confronté à mon Maître CHO dans la finale du tournoi Baedalwang. La séquence du coin sud-ouest commençant à partir de 11 est un jōsēki incomplet qui a déjà donné lieu à maintes variantes dans les parties jouées entre mon Maître et moi.

Blanc commet une erreur catastrophique avec 48. Le coup noir en 55 est le point vital de l'attaque et de la défense. À partir de ce moment-là, Blanc erre comme un vagabond, avec deux groupes chassés sans base de vie.

Diagramme 1



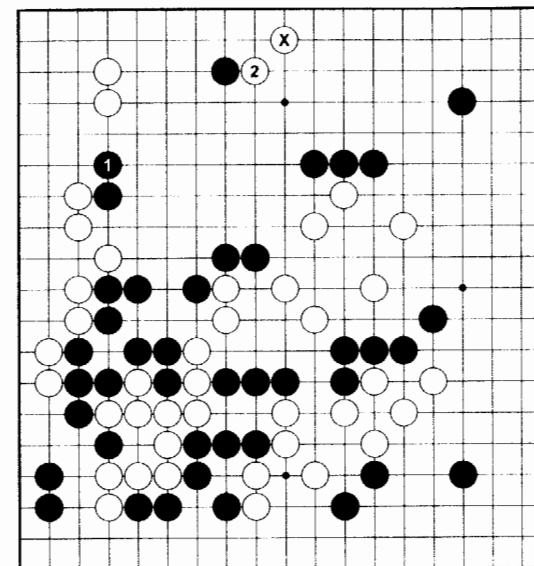
Sens stratégique défaillant

Dans la figure 1, le point ordinaire d'invasion est 1 de ce diagramme, mais ce serait manquer de sens stratégique dans cette situation. Avec des coups aussi simples que 2, 4 et 6, le groupe blanc n'a pas grand espoir de survie.

Même s'il y parvient, l'autre groupe blanc (X) ne pourra pas échapper à l'attaque sévère, voire fatale, de Noir.

Figure 2

Créer du mouvement coûte que coûte

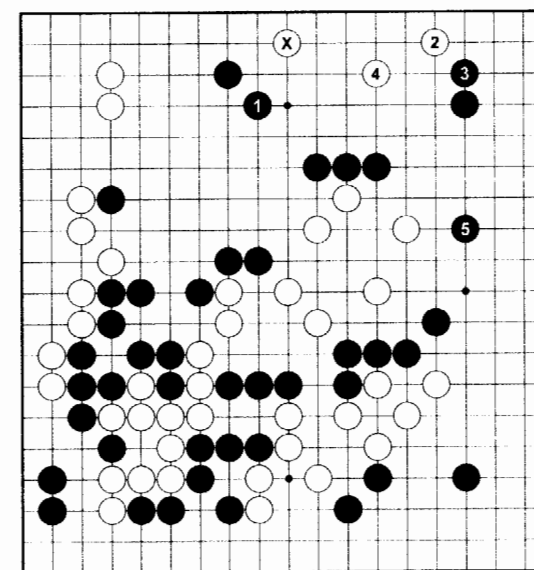


Face au coup insolite (X), Noir se dirige vers la gauche avec 1. C'est un geste de préparation, en senté, à la bataille qui suivra sur le bord nord.

Mais Blanc ne le regarde même pas. Avec le contact en diagonale 2, la partie, quasiment finie, recommence à s'animer.

Diagramme 2

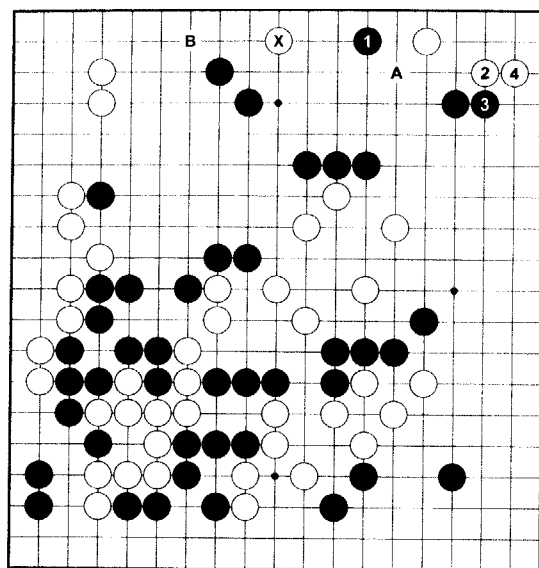
Avec aisance



La réponse ordinaire de Noir au coup (X) est en 1. Après l'échange 2 et 3, Blanc se ménage alors une forme de survie avec 4. On dirait que Blanc a réussi à dévaster le bord nord, mais Noir maintient sa prédominance avec 5.

Ce serait probablement une façon aisée pour Noir de traiter l'intrus sans prendre de risque.

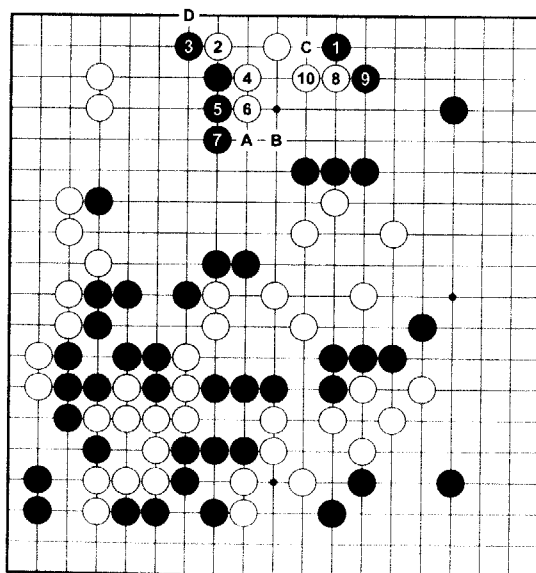
Diagramme 3



Séparer en 1 de ce diagramme au lieu de défendre en 3 du diagramme précédent n'est pas bon. La séquence de 2 à 4 qui assure la vie dans le coin, laisse à Blanc l'aji en A et en B, même si l'on considère comme acquise la capture de la pierre (X).

Aji

Diagramme 4

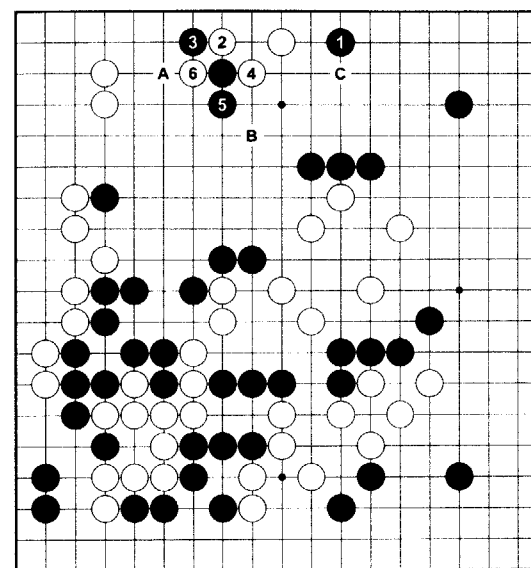


La manière la plus musclée pour Noir de répondre au coup d'invasion hardie est d'approcher en 1 de ce diagramme. Mais si Blanc se stabilise avec 8 et 10, après avoir joué en 2, 4 et 6 en senté, il n'a pas de problème pour vivre car les coups A à D sont aussi senté.

C'est un résultat insatisfaisant pour Noir, car le groupe blanc au centre n'est pas affecté par cette séquence et le coin nord-est est toujours en friche.

Noir insatisfait

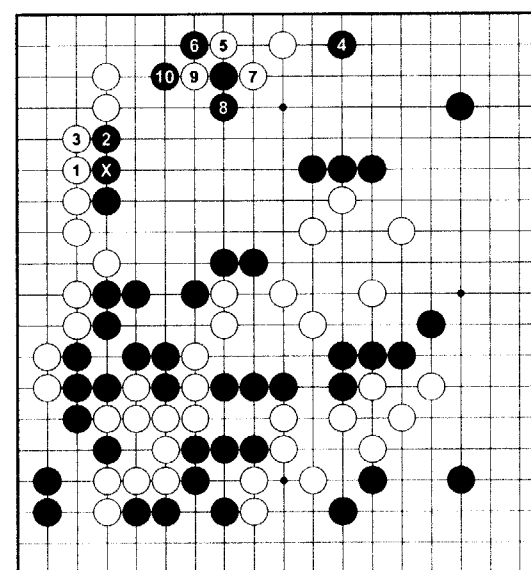
Diagramme 5



Contre-attaque de Blanc

Blanc dispose d'une autre réplique forte face à 1 : couper en 6 au lieu de pousser en 6 du diagramme 4. Le shicho avec l'atari en A n'est pas favorable à Noir. Et les possibilités de Blanc en B et en C peuvent provoquer un chaos difficile à maîtriser. Pour Noir, actuellement en avance, s'engager dans une telle aventure n'est pas justifié.

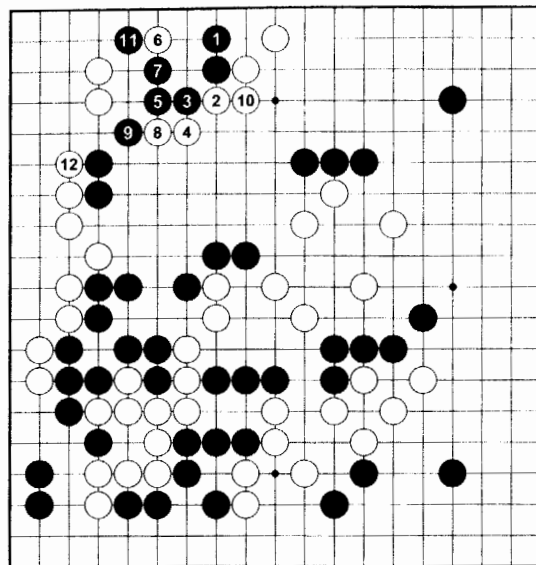
Diagramme 6



Le piège

Si Blanc répond initialement en 1 et 3, la pierre blanche qui coupe en 9 est capturée en shicho. C'est pour cela que Blanc a refusé de répondre au coup de préparation (X).

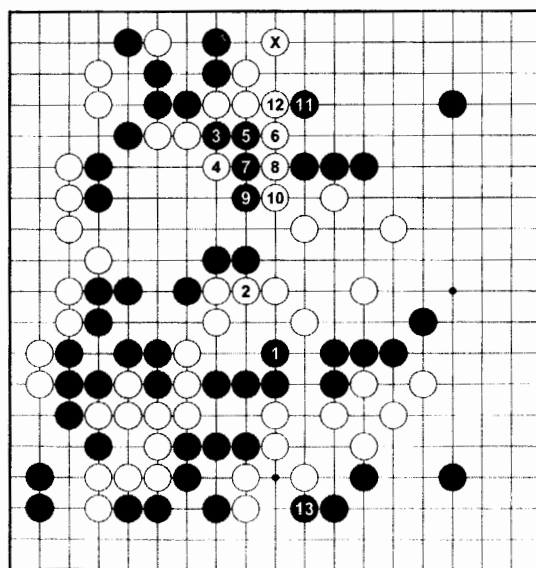
Figure 3



Rien de positif pour Noir

Avec détermination, Noir bloque en 1. Mais Blanc, après la séquence initialisée par le double-hané en 2 et 4, connecte solidement en 10. S'étant ainsi stabilisé en fortifiant sa forme, Blanc joue – enfin ! – en 12. Ce résultat est décevant pour Noir.

Figure 4



Remue-ménage réussi

Voici la suite de la partie. Noir se console avec la coupe en 3, mais Blanc réussit à relier ses deux groupes avec la séquence jusqu'à 10. Cette phase agitée amorcée par (X) est donc une réussite pour Blanc.

Noir subit des dégâts considérables, mais prend le senté pour jouer en 13. Il parvient ainsi à garder l'ascendant sur Blanc. Cela montre que l'écart initial était tellement grand que la réussite partielle de la séquence jouée sur le bord nord n'a pas suffi à renverser le cours des choses.

19. Décider la direction de l'invasion par l'envoi d'une sonde

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : CHO Hun-hyun

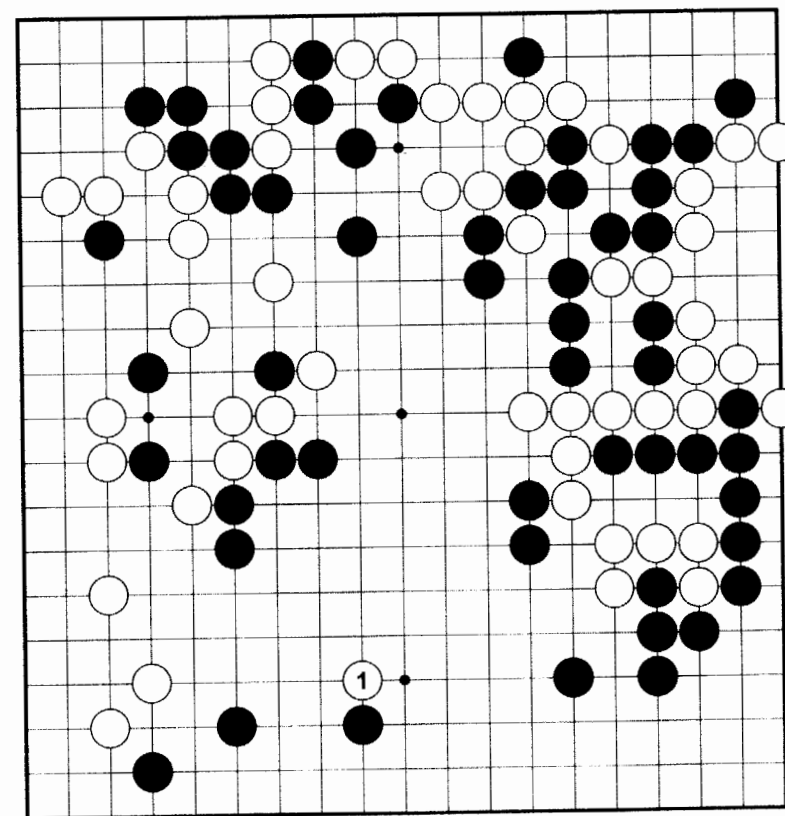
(Quatrième partie de la finale
du 4^e tournoi Kisung,
jouée le 22/01/1994)

Fin de partie au 256^e coup
Blanc gagne de 4,5 points

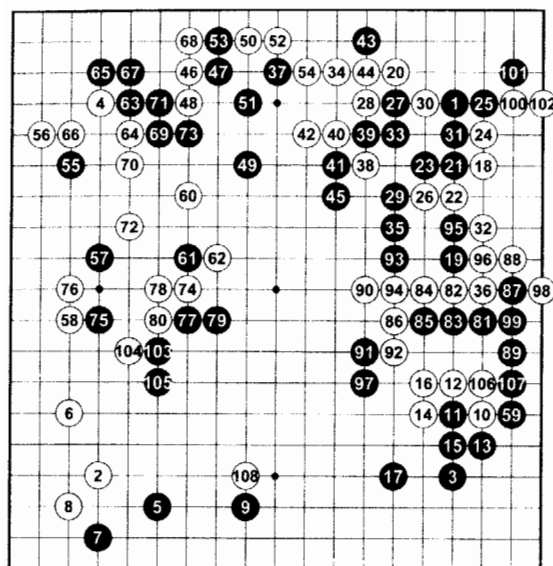
Blanc se trouve dans une situation confortable grâce au territoire acquis sur le bord ouest. Mais il ne peut se cantonner à une attitude passive en raison du grand territoire potentiel de Noir au bord sud et au centre.

C'est le moment de se décider à agir, en choisissant entre invasion et réduction. En fait, Blanc renvoie l'initiative de cette décision à Noir en lançant le coup de contact 1. Blanc choisira l'invasion ou la réduction, selon la réaction noire.

Figure 1



Séquence des premiers coups

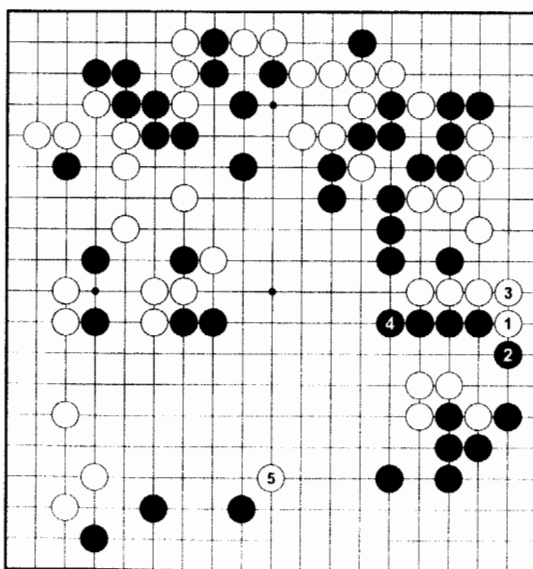


Coups 1 à 108

Après m'avoir cédé le titre du tournoi Kisung l'année précédente, je retrouve mon Maître CHO en finale de ce tournoi de 1994 en tant que challenger.

Blanc prend l'initiative avec le coup en 50, point vital d'attaque et de défense, et il réussit à mettre une vaste zone sous contrôle grâce à l'attaque sévère qui débute en 74. En compensation, Noir élargit sa zone d'influence centrale au maximum avec 103 et 105. Une bataille décisive s'ouvre donc sur le bord sud.

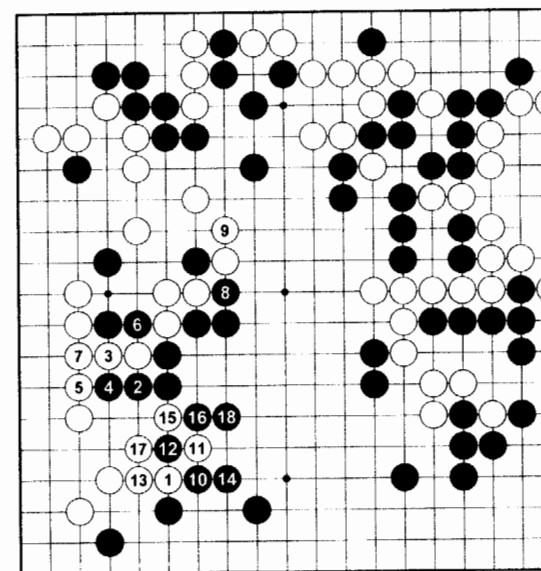
Diagramme 1



Attitude plus flexible

Le coup blanc 86 est cohérent dans la logique des forces. Mais il est possible aussi de jouer le coup de réduction en 5, après avoir assuré la vie du groupe blanc sur le bord est. Suite à la séquence effectivement jouée, Blanc ne peut agir ainsi, car son groupe à l'est n'est pas encore sécurisé. On ne peut pas démarrer sereinement une telle opération dans un état instable.

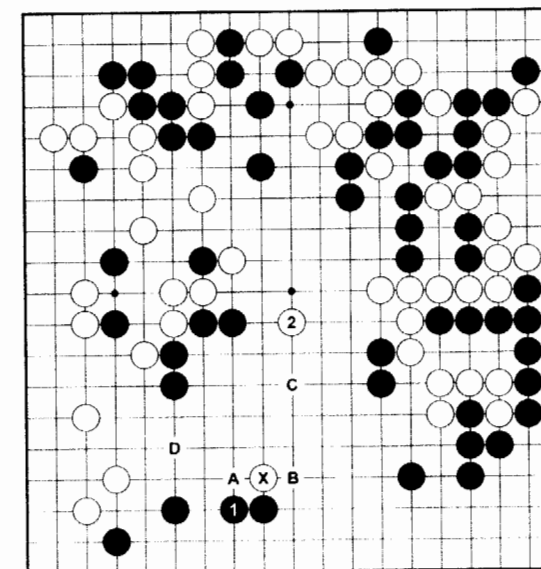
Diagramme 2



Opter pour la facilité

Blanc aurait pu chercher à réduire le territoire adverse avec le coup de contact en 1 de ce diagramme. La voie de pénétration serait alors complètement bloquée avec la séquence jusqu'à 18, qui voit se concrétiser un immense territoire noir de plus de 60 points. Dans ce cas, la partie deviendrait très serrée.

Figure 2

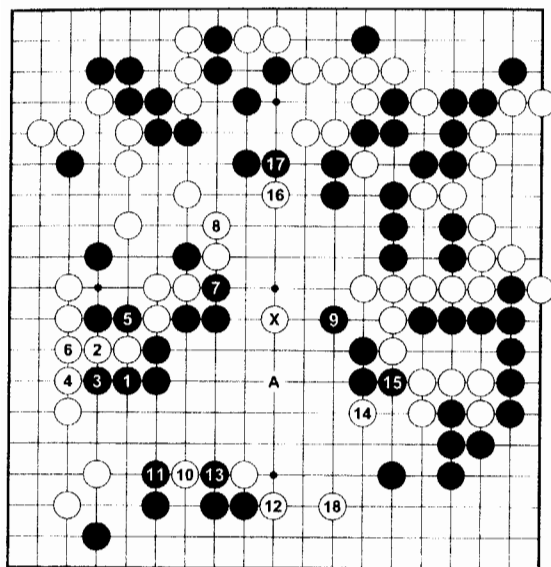


Deuxième coup de sonde

Noir a raison de se préserver avec le coup 1. S'il réagit avec le hané en A ou en B, Blanc lui aussi fera le hané pour forcer sa stabilisation.

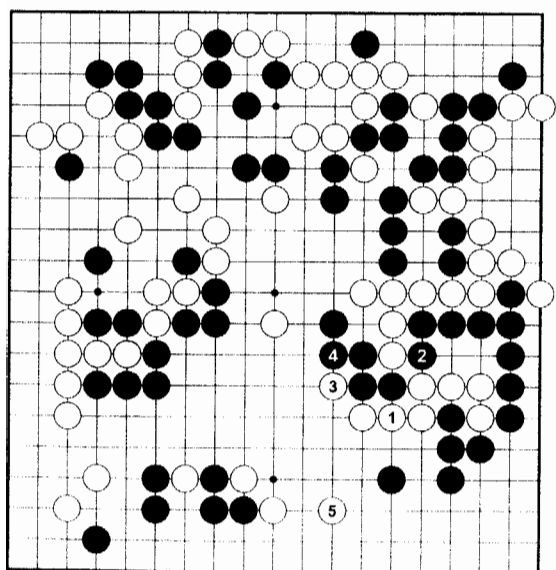
Blanc lance alors un autre coup de sonde en 2. Si Noir recule en C, Blanc va s'en tenir à la réduction en D. Sinon, Noir peut chercher à attaquer Blanc directement ou indirectement. C'est à Noir de choisir.

Figure 3



En fait, dans cette situation, Noir ne peut se contenter de reculer en A. Après avoir joué de 1 à 7 en senté, il réagit avec le coup le plus fort en 9, rappelant subtilement que le groupe blanc sur le bord est n'est pas encore vivant. Alors Blanc entre résolument en guérilla avec 18 après avoir assené des coups incisifs de 10 à 16. Pourtant...

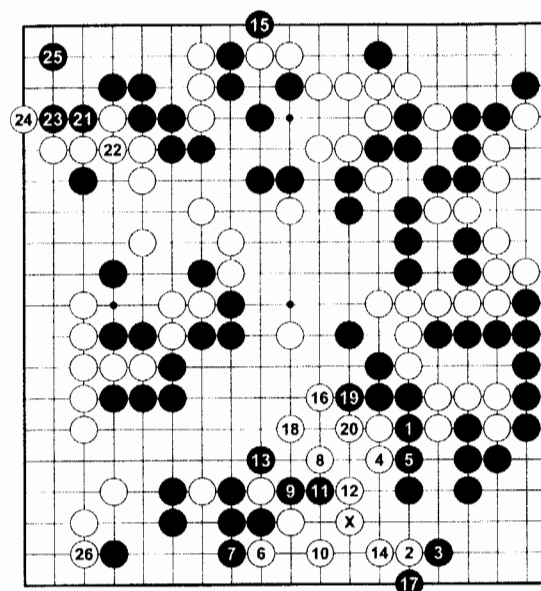
Diagramme 3



Le meilleur plan pour Blanc

Il fallait connecter en 1 de ce diagramme au lieu de jouer en 18 de la figure 3. Dans ce cas, Noir coupe en 2. Blanc joue en 5 après l'échange 3-4. Suivant ce schéma, Blanc se trouve en meilleure posture sur le bord sud et au centre.

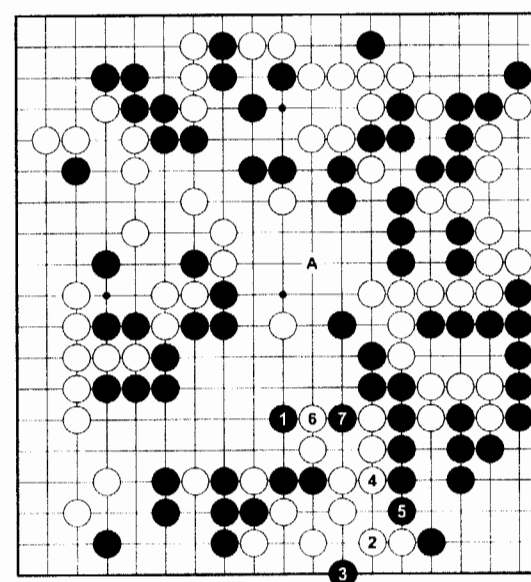
Figure 4



Épuisement des chances noires

Même si le groupe blanc du bord sud ne cède pas si facilement aux attaques de Noir, il n'est pas vraiment solide. Dans ce sens, le coup de Noir en 13 est celui de la défaite. Il donne à Blanc l'opportunité de survivre trop facilement. Noir gâche sa dernière chance avec 15. Tout est fini avec 16.

Diagramme 4



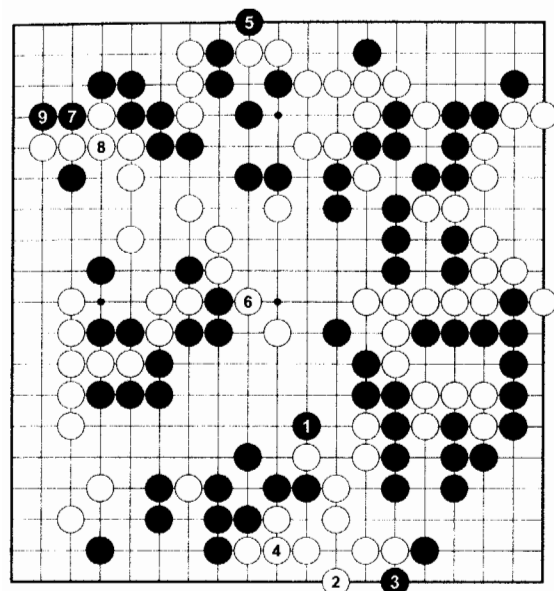
Pari raté

L'attaque en 1 de ce diagramme, au lieu de 13 dans la figure 4, est plus incisive. Avec 3, 5 et 7, Noir prive Blanc de ses deux yeux. Ce n'est pas évident pour Blanc de trouver le moyen de s'en sortir.

Blanc serait notamment gêné par le fait que le coup en A est senté.

Diagramme 5

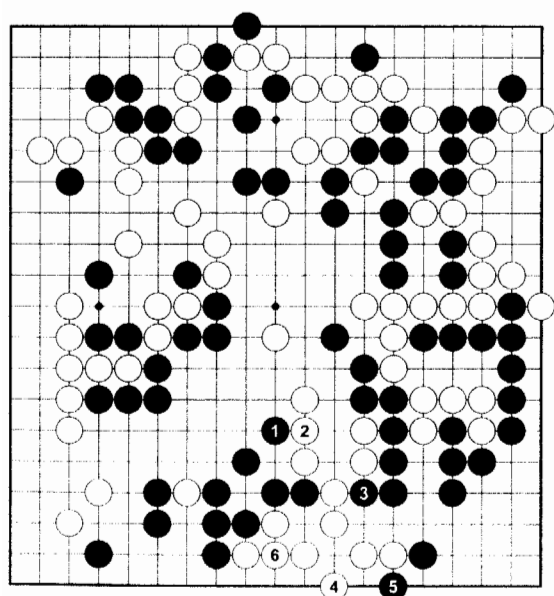
Yosé important



Voici pourquoi le coup 15 de la figure 4 rate la dernière chance de Noir. Les coups senté en 1 et 3 sont importants du point de vue du yosé, rendant la partie très serrée. Noir entrevoit un petit espoir avec la séquence jusqu'à 9.

Diagramme 6

Une autre erreur



Le coup 17 de la figure 4 est une erreur d'appréciation de l'ordre des coups. Il faut jouer d'abord les coups senté 1 et 3. Dans la figure 4, c'est Blanc qui se place en 1 de ce diagramme, faisant ainsi quasiment disparaître le potentiel noir au centre.

En lançant consécutivement deux coups interrogatifs, Blanc décide de la direction de l'invasion et il parvient à dévaster le territoire noir.

20. Invasion surprise en basse altitude pour ôter la base de vie

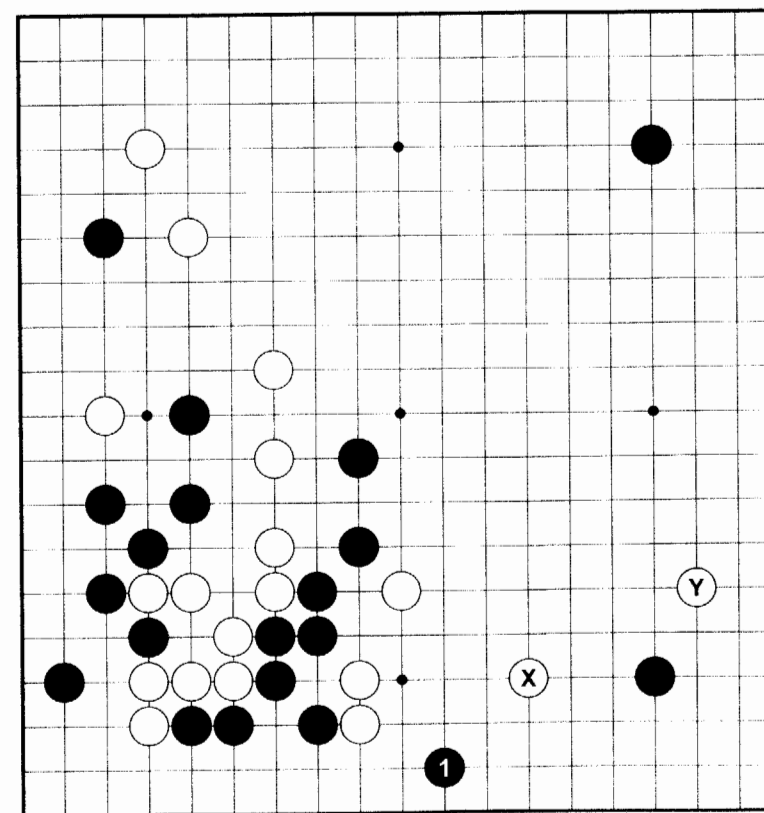
Blanc : YOO Chang-hyuk
Noir : LEE Chang-ho

(Deuxième partie de la finale
du 28^e tournoi Wangwi,
jouée le 25/04/1994)

Fin de partie au 269^e coup
Noir gagne de 2,5 points

Dans le coin sud-ouest on peut voir « le joséki de CHO-LEE ». Une variante inédite est apparue, suite à une attitude de défi de la part de Noir. Le coup de Blanc (X) peut sembler efficace en combinant l'extension et l'approche, mais en fait la formation obtenue ainsi est vulnérable aux attaques adverses. Le coup d'approche en (Y) ignore de nouveau cette faiblesse contenue dans la formation blanche et que l'invasion surprise en 1 vise justement à exploiter.

Figure 1



Séquence des premiers coups

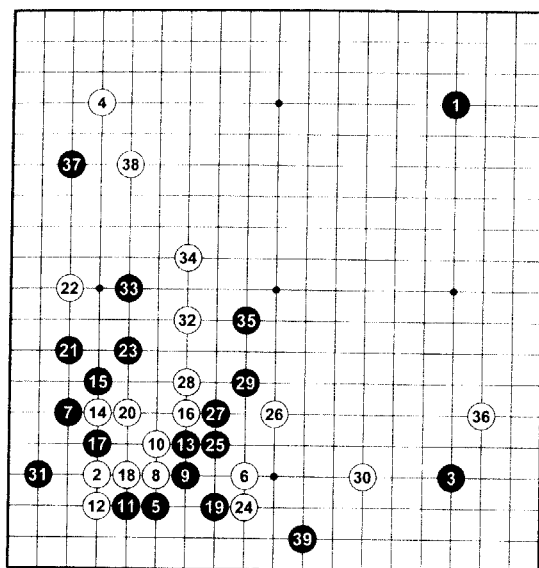
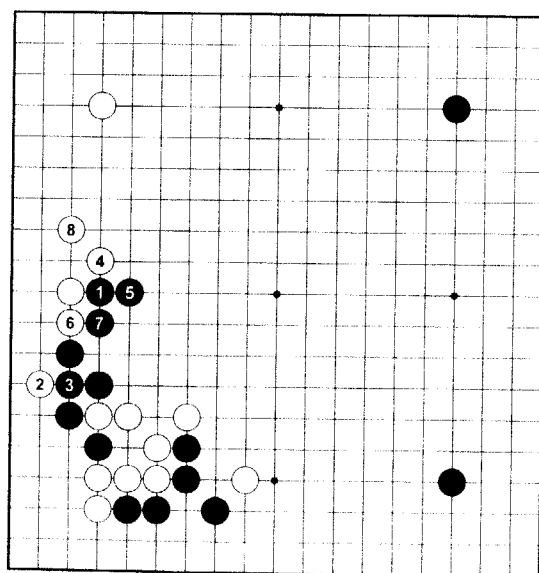


Diagramme 1



Coups 1 à 39

En 1992, j'avais dû faire face à la ténacité de YOO et lui céder le titre du tournoi Wangwi. Au bout de deux ans je reviens en tant que challenger dans la finale de ce tournoi. Le moment de la revanche est alors venu.

Le joséki à grande échelle développé dans le coin sud-ouest a déjà été expérimenté dans plusieurs parties entre mon Maître CHO et moi ; pour cette raison, il est surnommé « le joséki CHO-LEE ». Il reste encore inachevé.

La variante de base

La variante de base pour ce joséki est la suivante : le coup de contact en 1, suivi de la séquence de ce diagramme jusqu'à 8. Mais une nouvelle variante apparaît avec le coup 23 de la figure précédente.

Diagramme 2

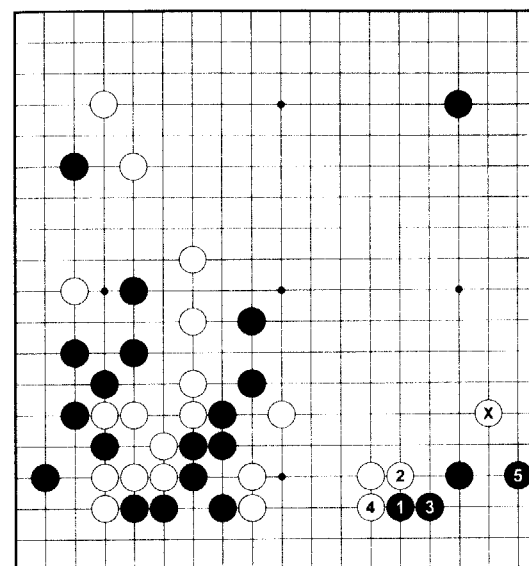
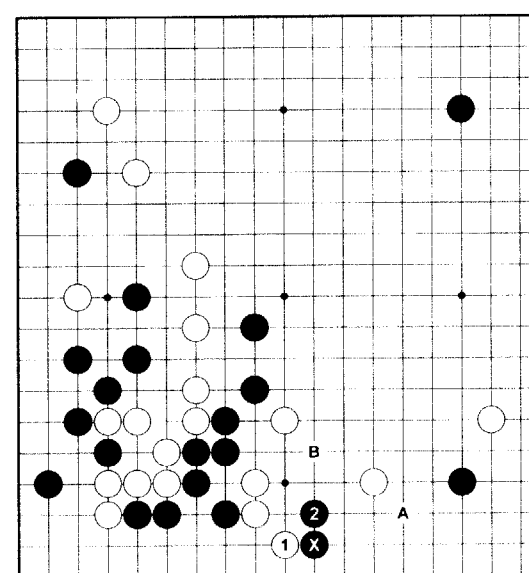


Diagramme 3



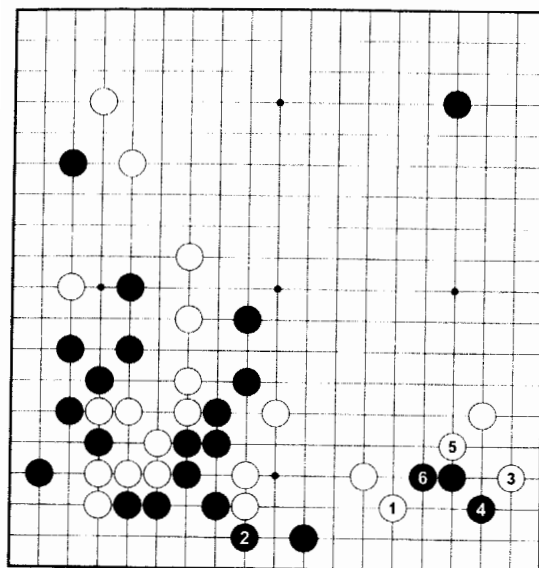
Jouable

L'extension en 1 de ce diagramme constitue une réponse ordinaire à l'approche en (X). La séquence jusqu'à 5 est jouable pour Noir car les points gagnés dans le coin ne sont pas négligeables. Mais Noir choisit une action plus combative et plus pressante.

Miaï

Si Blanc bloque en 1 en réaction à l'invasion noire (X), il provoque une extension vers le haut. À ce coup de poignard, Blanc n'a pas de solution appropriée car A et B sont miaï.

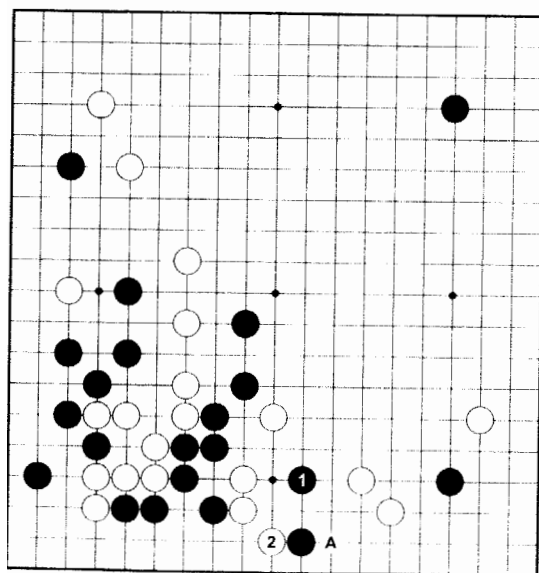
Figure 2



Blanc joue alors en 1, non sans hésitation. Dans la salle d'analyse, la plupart des professionnels ne sont pas d'accord avec ce coup. Noir ôte le territoire et la base de vie de Blanc avec 2. En compensation, Blanc attaque sévèrement le coin avec 3 et 5. Mais l'extension simple de Noir en 6 plonge Blanc dans l'embarras.

Difficile à gérer

Diagramme 4

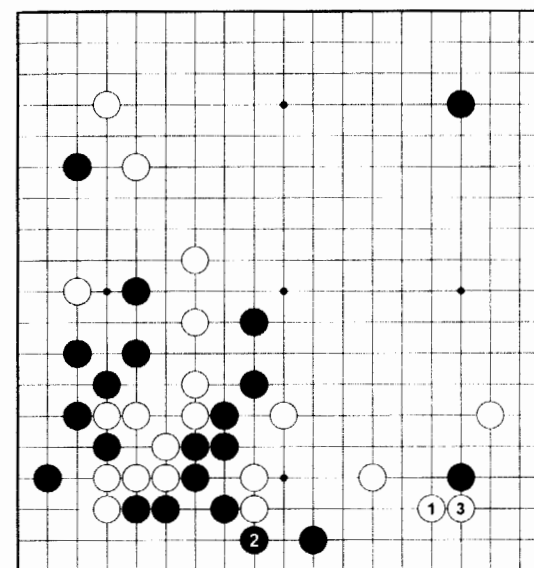


Le pont noir en 2 de la figure 2 est correct. Si Noir tente de diviser Blanc avec le coup 1 de ce diagramme, il permet à Blanc, avec 2, de rendre ses deux pierres du bord sud isolées et flottantes.

Avec A en réserve, les deux groupes blancs peuvent presque se relier.

Tenter de diviser Blanc ?

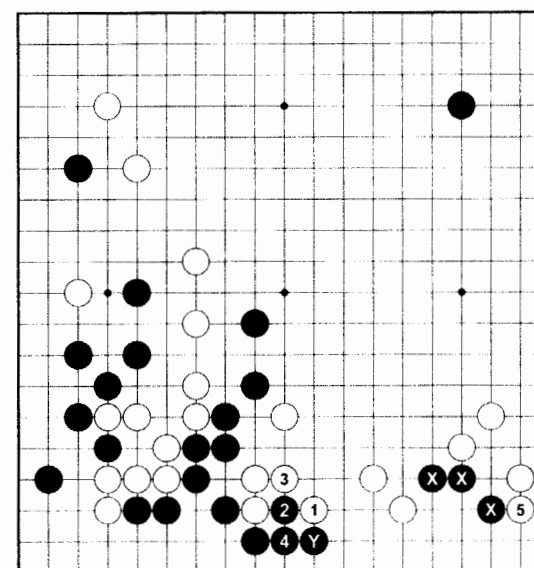
Diagramme 5



Blanc aurait dû jouer en 1 de ce diagramme, et non pas en 1 de la figure 2. De toute façon, Noir, qui n'a pas le temps d'y répondre, doit se relier avec 2. Ensuite, si Blanc pousse en 3, Noir peut difficilement se mouvoir dans le coin et il subit une pression encore plus importante que dans la partie.

Le meilleur schéma pour Blanc

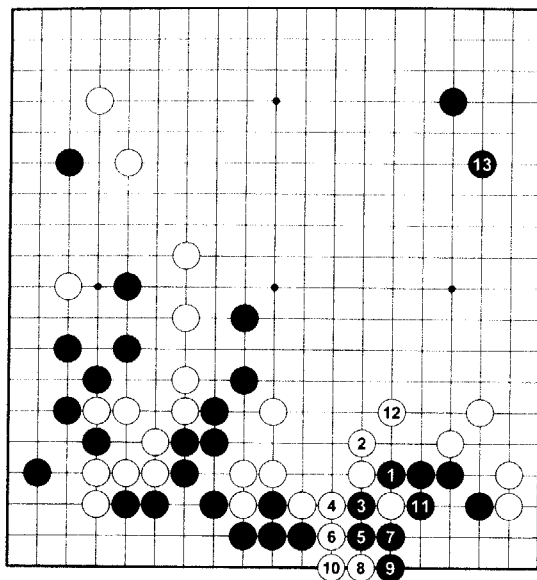
Figure 3



Pour Blanc, il est urgent de se stabiliser avec le coup de contact en 1. Ayant obtenu le senté, Blanc peut pousser en 5, point vital. On pourrait croire que le groupe noir X devienne très précaire, mais grâce au coup de saillie Y, Noir n'a pas trop de souci.

En danger ?

Figure 4

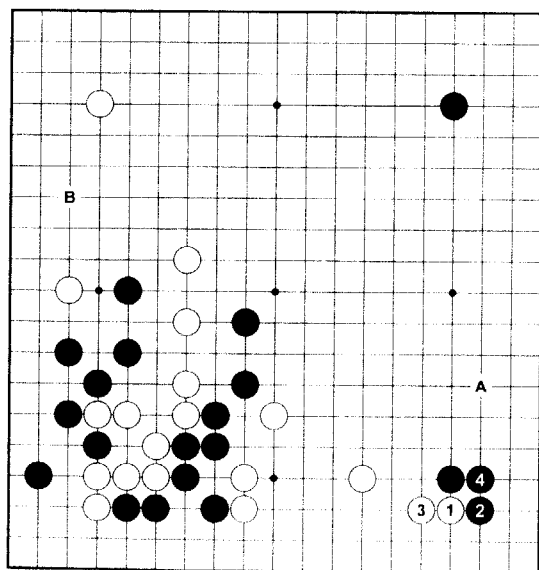


Noir en avance sur Blanc

La clef dissimulée pour la stabilisation de ce groupe est l'assommoir en 1. Alors que l'extension en 2 est inévitable, la coupe en 3 fonctionne impeccablement. Après s'être ainsi stabilisé en senté, Noir vient se renforcer dans le coin nord-est avec 13.

Se connecter solidement en 3 au lieu de s'étendre en 2 est un choix excessif de la part de Blanc. Noir saute alors à l'emplacement de 12 et les deux groupes blancs sont divisés.

Diagramme 6



La décision correcte

Il ressort de ces analyses que Blanc, au lieu du coup 36 de la séquence des premiers coups, doit plutôt jouer en 1 et 3 de ce diagramme ; à la fois pour garder des points et pour stabiliser son groupe. Ensuite, il peut jouer en A ou en B suivant la direction de jeu choisie par Noir.

Dans cette partie, l'invasion a pour objectif essentiel, non pas de détruire le territoire adverse, mais plutôt de supprimer sa base de vie.

21. Une forme d'invasion des plus fréquentes

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Hun-hyun

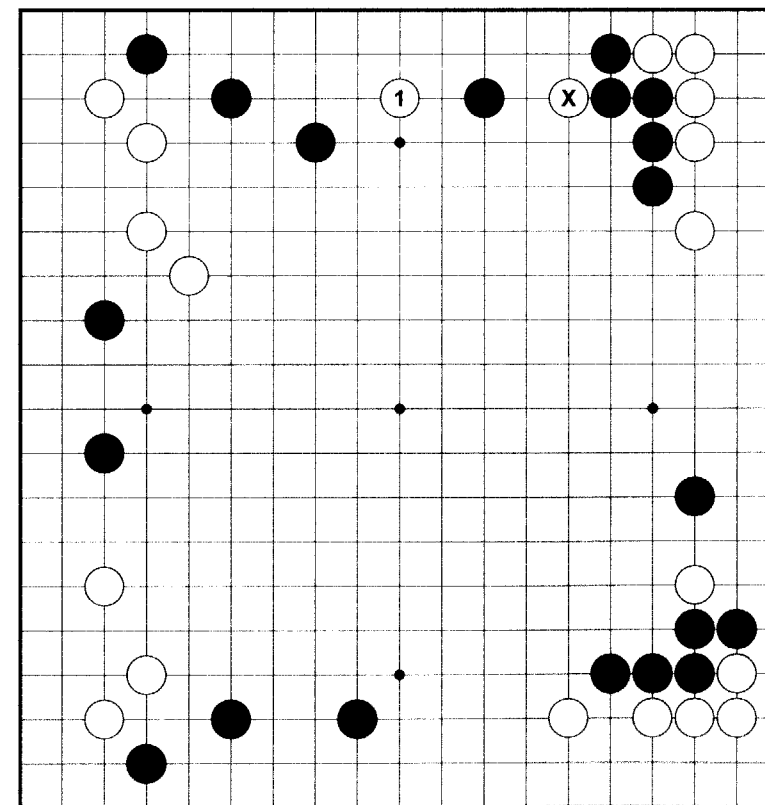
(Septième partie de la finale
du 6^e tournoi Kisung,
jouée le 13/03/1995)

Fin de partie au 284^e coup
Blanc gagne 2,5 points

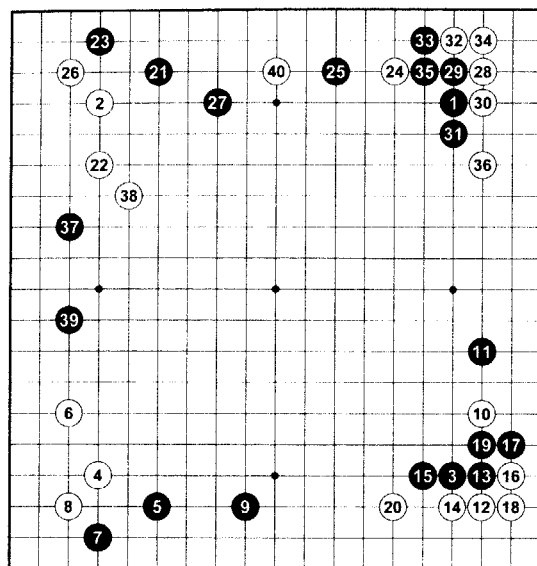
La formation noire obtenue sur le bord nord se rencontre souvent chez les amateurs. Malgré l'apparence bien structurée de cette forme, Noir est gêné par l'aji de la pierre blanche (X).

Dans les parties entre professionnels, ce type de formation n'apparaît presque plus ces derniers temps, à cause de l'invasion en 1 qui cherche à exploiter cet aji.

Figure 1



Séquence des premiers coups

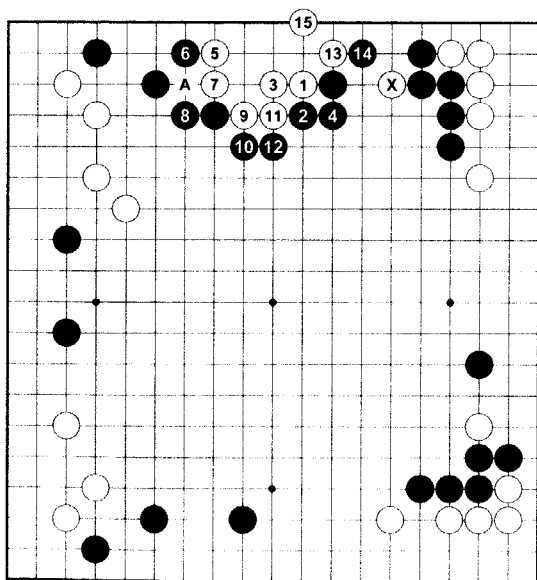


Coups 1 à 40

C'est la partie ultime de la finale du 6^e tournoi Kisung. Avec elle s'achève le cycle des finales successives « entre Maître CHO et son disciple LEE », cycle qui a totalisé 25 parties dans 5 tournois nationaux majeurs.

Pour Blanc, la manière ordinaire de jouer le coup 38 est de faire une prise en tenaille, à l'emplacement de la pierre 39. Mais dans la partie, Blanc décide de jouer 38 en direction du centre, afin de soutenir l'invasion en 40.

Diagramme 1



Fortification

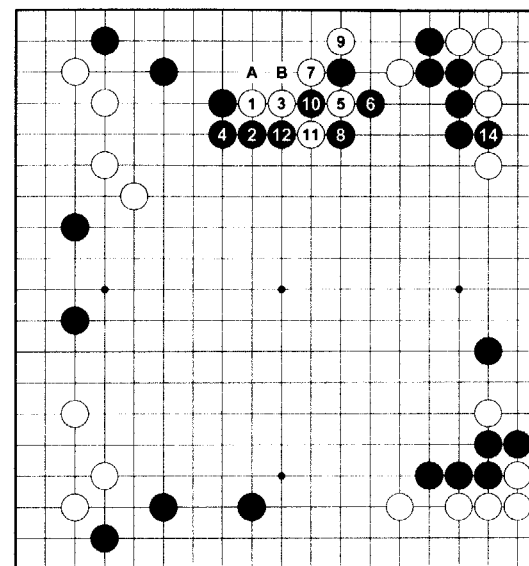
Il y a plusieurs coups d'invasion envisageables. Par exemple, Blanc peut jouer le contact au flanc en 1.

Avec le saut en 5, Blanc peut survivre. Mais Noir se fortifie avec cette séquence. On peut affirmer ici que la survie n'est pas préférable à la mort. Dans ce schéma, non seulement Noir peut jouer A en senté, mais en outre l'aji de la pierre blanche (X) n'est pas exploité.

Diagramme 2

⑬ en ⑤

Ko trop risqué

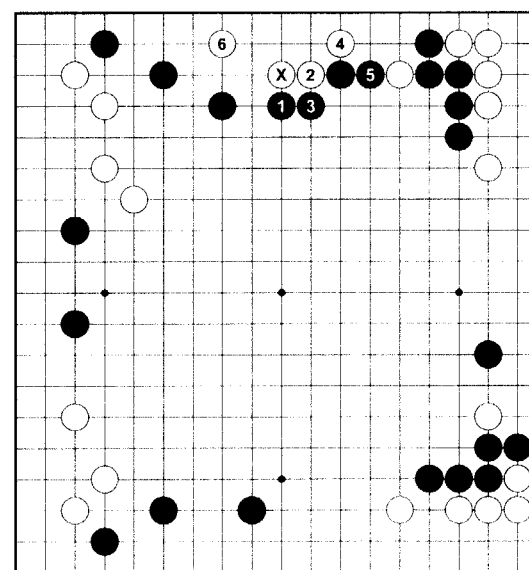


Le contact en 1 est aussi possible. Si Noir joue le hané en A, Blanc répondra par le hané en B. Mais Noir peut réagir en 2 et 4. La séquence jusqu'à 13 provoque un ko, risqué pour l'un comme pour l'autre, donc prématurément décisif.

Cette séquence a eu lieu dans la 4^e partie, opposant LIN Haï-feng à YOO Si-hun, dans la finale du tournoi japonais Chunwon de l'année 1994.

Diagramme 3

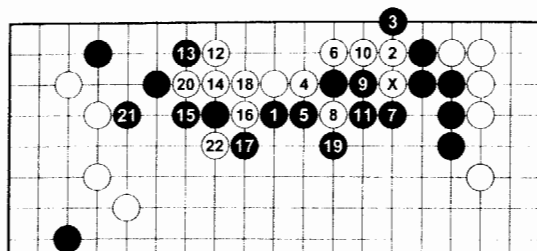
Invasion sévère



Par conséquent, l'invasion en (X), bien que banale, se révèle l'option la plus sévère à l'encontre de Noir. Souvent les amateurs ont tendance à enfermer d'abord Noir avec 1, mais Blanc peut alors survivre facilement.

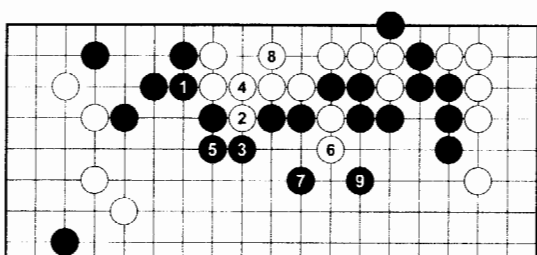
Cependant, Blanc dispose d'un autre moyen qui dérange Noir davantage.

Diagramme 4

**Un bonus**

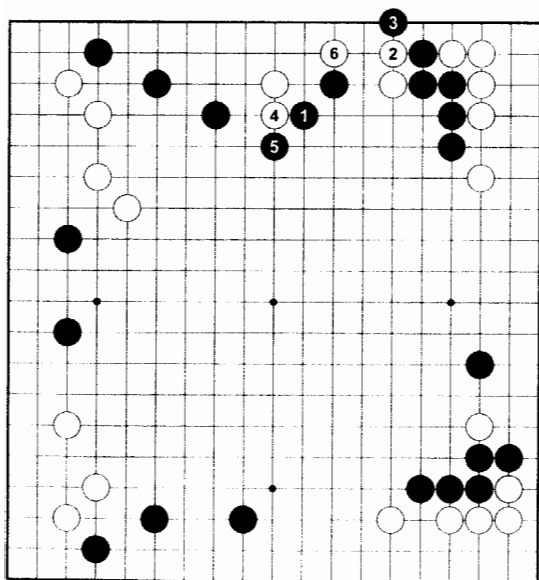
Descendre en 2 en cherchant la liaison avec le coin, c'est exploiter au maximum l'aji de la pierre (X). Si Noir bloque en 3, Blanc peut survivre avec la séquence jusqu'à 18. Blanc obtient comme bonus la coupe sévère en 22, qui améliore le résultat du diagramme précédent.

Diagramme 5

**Satisfaisant pour Blanc**

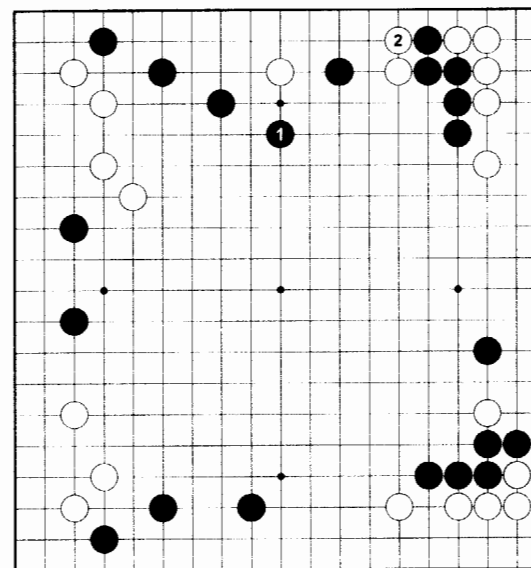
Alors Noir devra jouer 1 de ce diagramme au lieu de 19 du diagramme 4. De toute façon, dans ce schéma, Blanc peut vivre sur le bord nord sans perdre le senté, ce qui est un bon résultat.

Diagramme 6

**Aji déployé**

Noir peut imaginer le coup en diagonale 1. Mais, dans ce cas, Blanc se stabilise facilement avec 4 et 6. Noir reste trop confronté à l'aji dans l'aire d'enfermement. Il ne peut considérer cette variante comme une amélioration du résultat obtenu au diagramme 3.

Figure 2

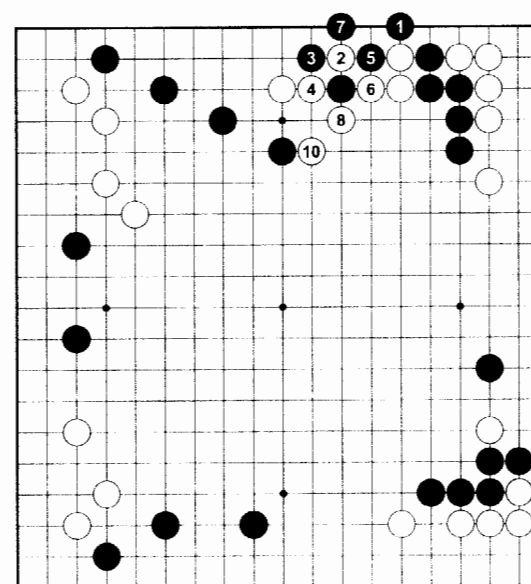
**Avec flexibilité**

Par élimination, on aboutit au chapeau en 1. Ce coup ne vise pas à capturer le groupe blanc, mais plutôt à l'enfermer avec flexibilité, sans lui donner la chance d'avoir une forme définitive de survie.

La réponse en 2 est toute naturelle. Alors quelle va être la réaction de Noir ?

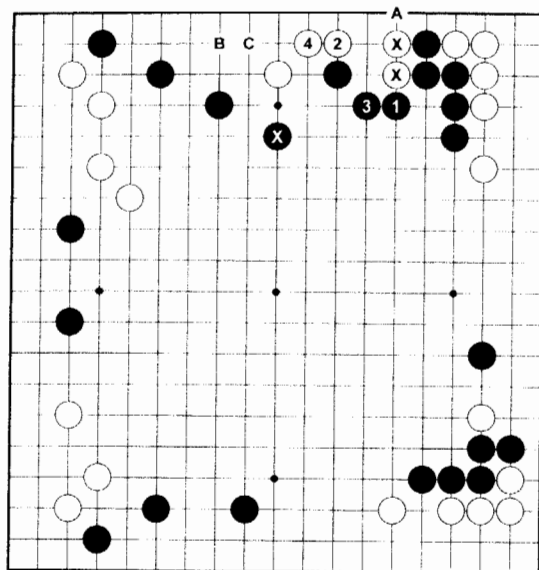
Diagramme 7

9 en 2

**Dévasté**

Le blocage en 1 exprime la volonté légitime de mettre en œuvre le potentiel agressif accumulé par Noir dans cette zone, mais ce coup se révèle excessif. Si Noir persiste dans sa logique d'affrontement, par exemple en jouant en 3, la formation noire sera dévastée avec la séquence jusqu'à 10.

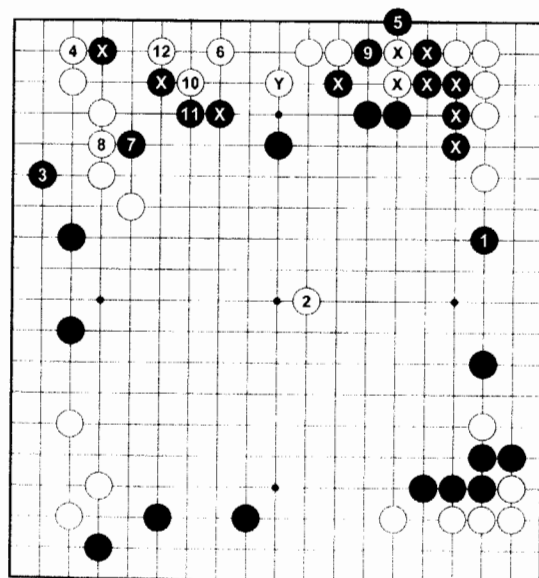
Figure 3



Reculer

Le recul en 1 est l'option correcte pour Noir. Blanc survit avec 2 et 4. A et B sont miaï, mais c'est le privilège de Noir de choisir entre encaisser des points en jouant C ou capturer les deux pierres (X) en jouant A. C'est l'effet positif du coup noir (X).

Figure 4



Équilibré, mais...

C'est la suite par laquelle la formation du bord nord se concrétise. Après le coup en 2, Noir choisit plutôt de capturer les deux pierres blanches (X) pour mieux préparer le combat imminent au centre.

Le résultat global semble être équilibré entre les deux protagonistes. Mais Noir est plutôt désappointé par ce résultat, car sa formation (X), initialement solidement édifée, s'est finalement retrouvée détruite par le coup d'invasion (Y).

22. Invasion en fonction de la distance entre deux influences

Blanc : CHO Hun-hyun
Noir : LEE Chang-ho

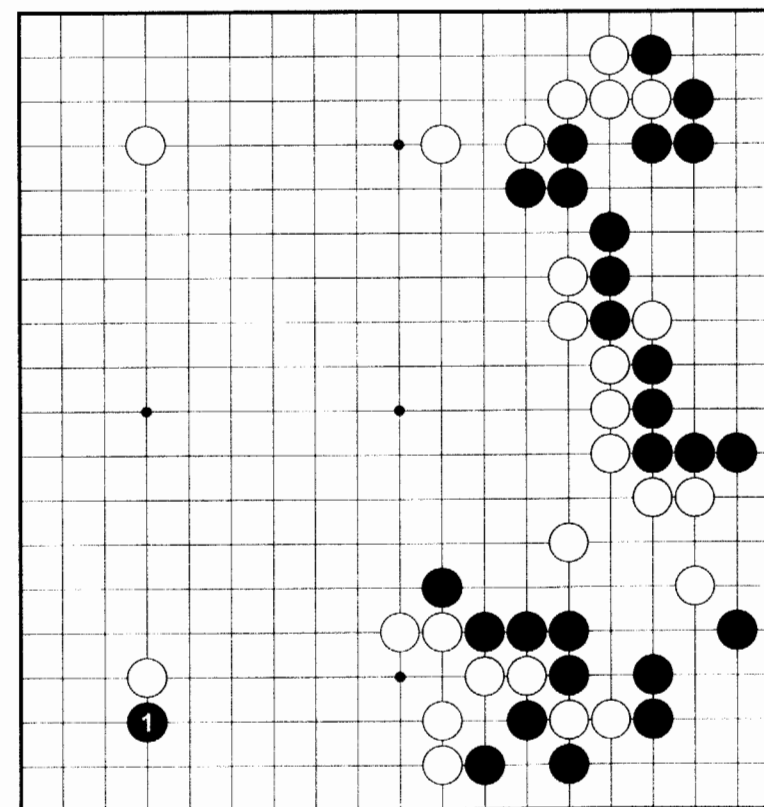
(Cinquième partie de la finale du 28^e tournoi Myungin, jouée le 24/09/1997)

Fin de partie au 300^e coup
Blanc gagne de 5,5 points

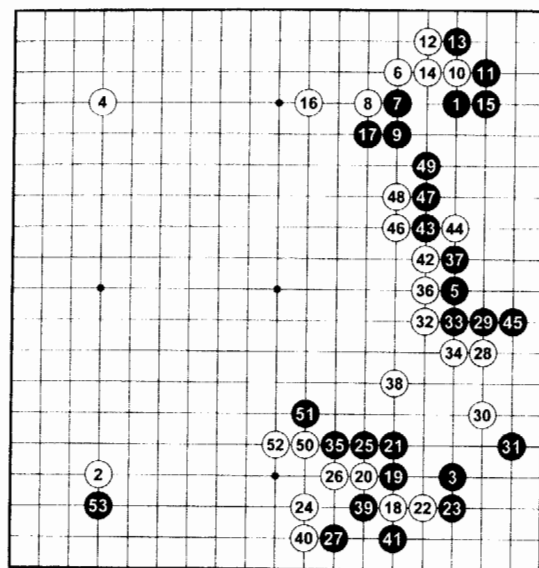
Noir a construit un ensemble territorial de plus de 50 points sur le bord est et dans le coin sud-est, mais il n'a par ailleurs aucun potentiel à développer. Par contre, Blanc n'a quasiment pas de territoire définitif à ce stade, mais possède un potentiel important sur les bords nord et sud. Noir ne peut se contenter d'être timoré dans la suite de cette partie.

C'est le moment précis pour Noir de réduire la formation de Blanc sur le bord sud. J'ai choisi le coup de contact en 1.

Figure 1



Séquence des premiers coups



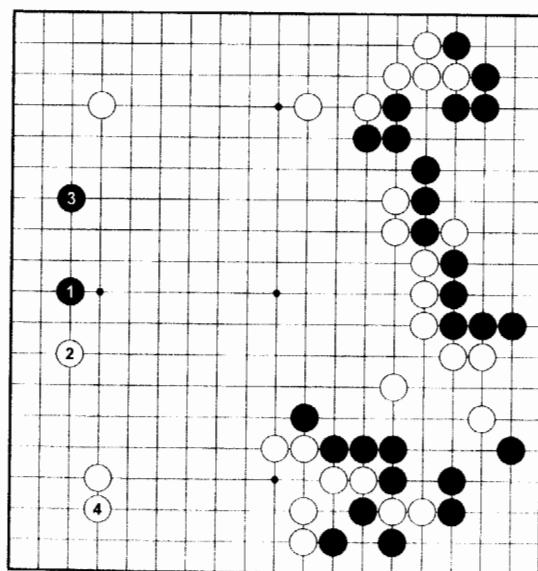
Coups 1 à 53

C'est la dernière partie de la finale du tournoi Myungin, qui est considérée comme le meilleur match de l'année 97.

Si j'ai joué trois hoshi alignés tout au début de la partie, c'est par esprit de défi : j'affirme ma volonté forte de combattre. Pourtant, comme vous le constatez, j'aboutis à un résultat médiocre.

N'étant pas en situation favorable, je dois opter pour une invasion hardie.

Diagramme 1

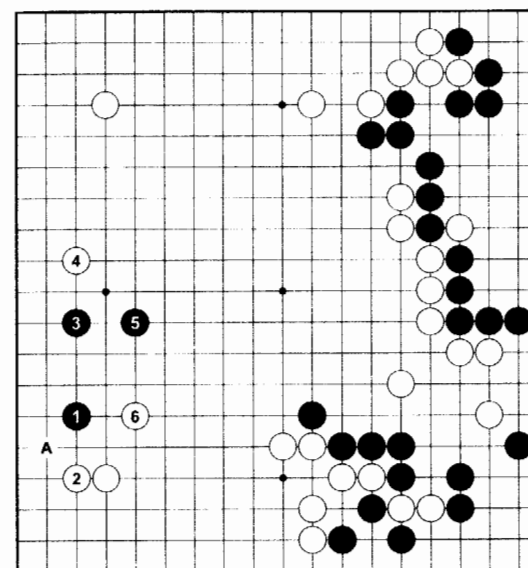


Choix trop mou

Diviser le bord ouest en 1 relèverait d'une stratégie aisée, sans doute correcte du point de vue de la théorie du jeu.

Mais si Blanc joue le verrou en 4 après avoir joué 2 en senté, la grande formation de Blanc commence à se concrétiser. On peut dire, dans ce cas, que Noir fait un choix trop mou qui manque de perspectives.

Diagramme 2

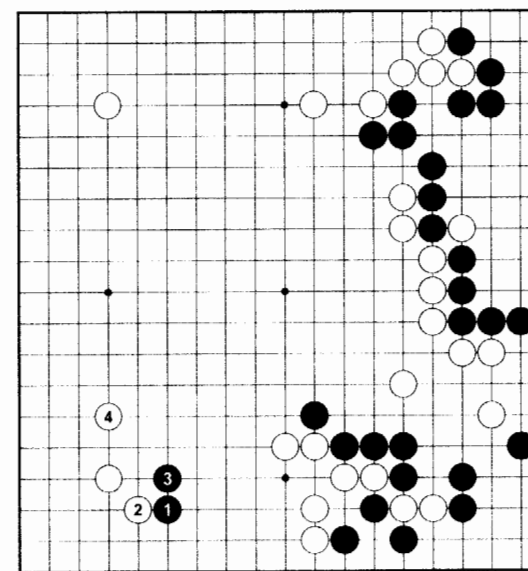


Blanc prend l'initiative

Naturellement, on peut imaginer le coup d'approche en 1. Dans ce cas, le verrou en 2 travaille simultanément comme une attaque de la pierre noire et comme une défense du coin. La séquence jusqu'à 6 est favorable à Blanc.

Blanc pourrait presser davantage Noir, en jouant A au lieu de 2.

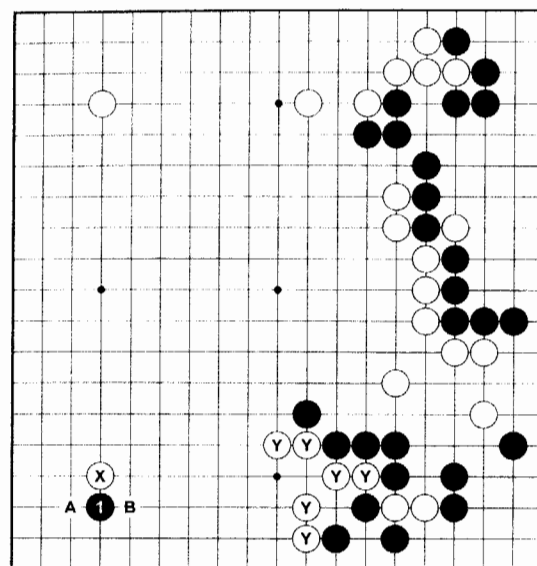
Diagramme 3



Excessif

L'approche en 1 de ce diagramme, sous prétexte de détruire le bord sud, est une tentative superficielle et excessive. Même si Noir parvient à détruire cette zone, son groupe sera chassé sévèrement par Blanc qui en profitera pour construire un territoire imposant sur le bord ouest.

Figure 2

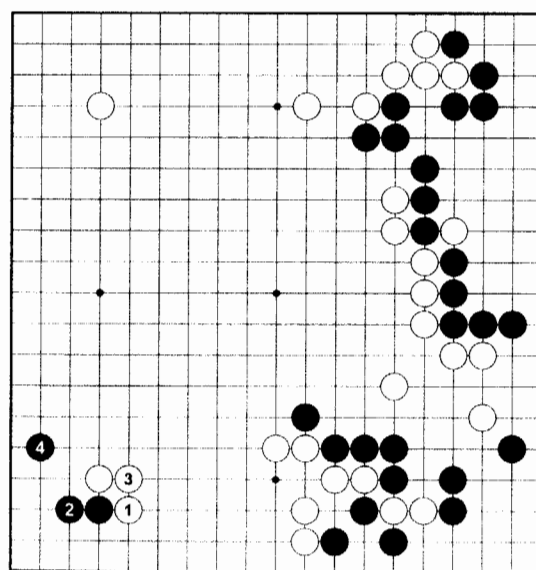


Considérer la distance

Dans cette situation, l'invasion en 1 est le coup pertinent qui prend en considération la distance entre la pierre blanche (X) et les pierres d'influence (Y). Si Noir entre directement au san-san, le blocage blanc à l'endroit du coup 1 est trop opportun.

Face à cette invasion en 1 Blanc doit choisir la meilleure réplique entre A et B.

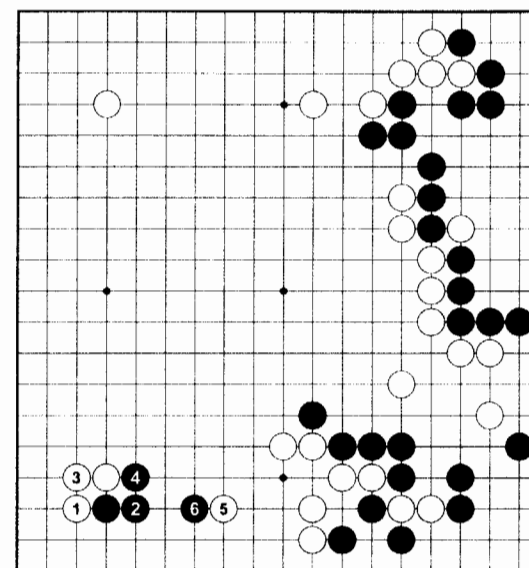
Diagramme 4



Amateurisme

Faire hané de l'extérieur, en 1, est une réaction d'amateur. Le territoire blanc est surconcentré, alors que Noir occupe le coin de manière plus confortable qu'en étant entré au san-san.

Figure 3

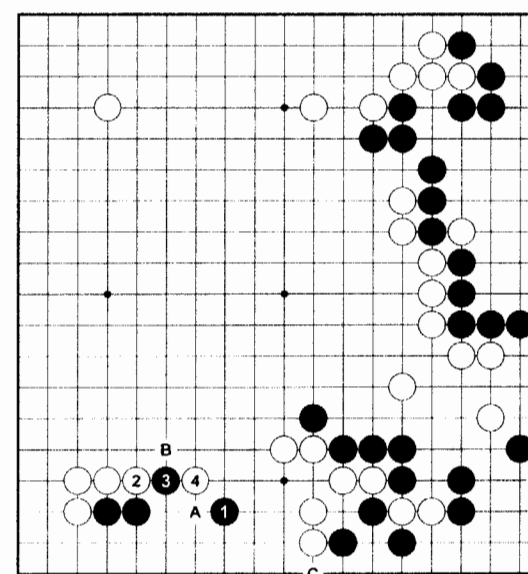


Tactique d'appui

Le hané de l'intérieur, en 1 de ce diagramme, est plus correct et ne manque pas d'esprit combattant. Ce coup se conforme aussi à la maxime de go, qui dit : « Il vaut mieux se servir du moyo pour attaquer que pour construire du territoire. » Il faut bien remarquer le coup tournant en 4 qui est le point d'équilibre des deux forces adverses. Avec 6, Noir utilise une tactique d'appui contre le coup en 5.

Quelle est alors la réponse appropriée de Blanc ?

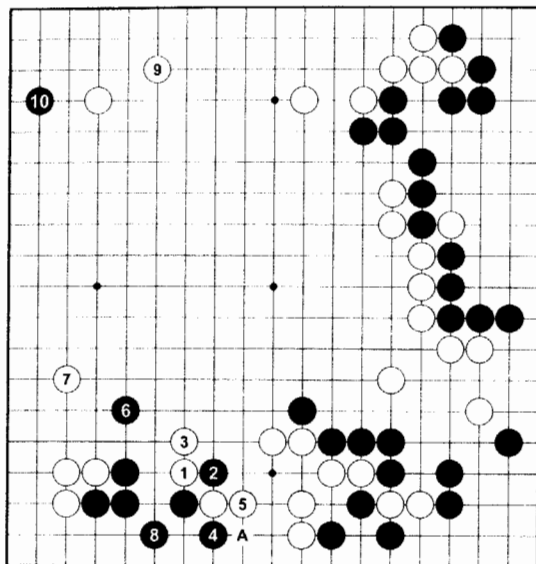
Diagramme 5



Point vital de la force

Noir pourrait être tenté de se déployer en 1. Mais dans ce cas, le coup de poussée en 2 est le point vital de la force. L'attachement en 4 rend le groupe noir fragile. Si Noir répond en A, Blanc fera atari en B. Si Noir s'étend en B, Blanc déchirera ce groupe avec A. En raison du coup senté en C, ce groupe noir est assez fragile.

Figure 4

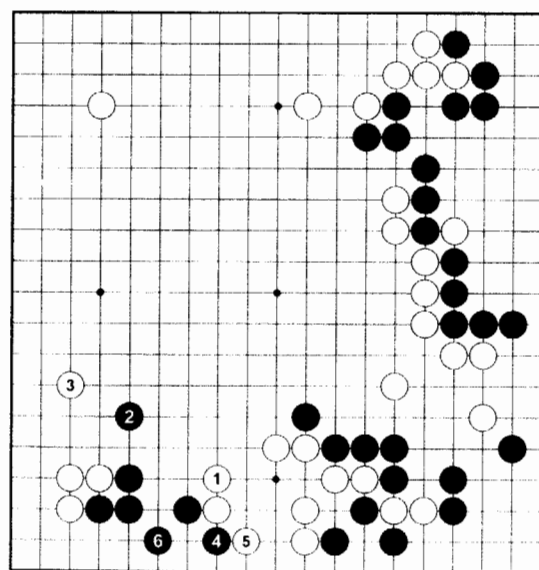


Succès pour Noir

Blanc commet une erreur avec le hané en 1. En fait, ce hané offre à Noir un temps qui aide son groupe à se stabiliser rapidement. Noir s'assure une forme de survie avec 8 après avoir joué 4 et 6 en senté.

En prime, Noir a une chance de pouvoir pousser plus tard en A, coup qui pourra ôter la base de vie de Blanc. La partie a très légèrement basculé.

Diagramme 6



Le groupe noir encore attaquable

Blanc devrait jouer 1 de ce diagramme au lieu du coup 1 de la figure 4. On peut alors s'attendre à la séquence jusqu'à 6. Dans ce schéma, le groupe noir n'est pas encore vivant et Blanc garde toujours une légère avance.

Une invasion pertinente prenant en considération la distance entre deux forces est le point de mire essentiel de cette scène.

23. Faire payer l'appât à 120 %

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Hun-hyun

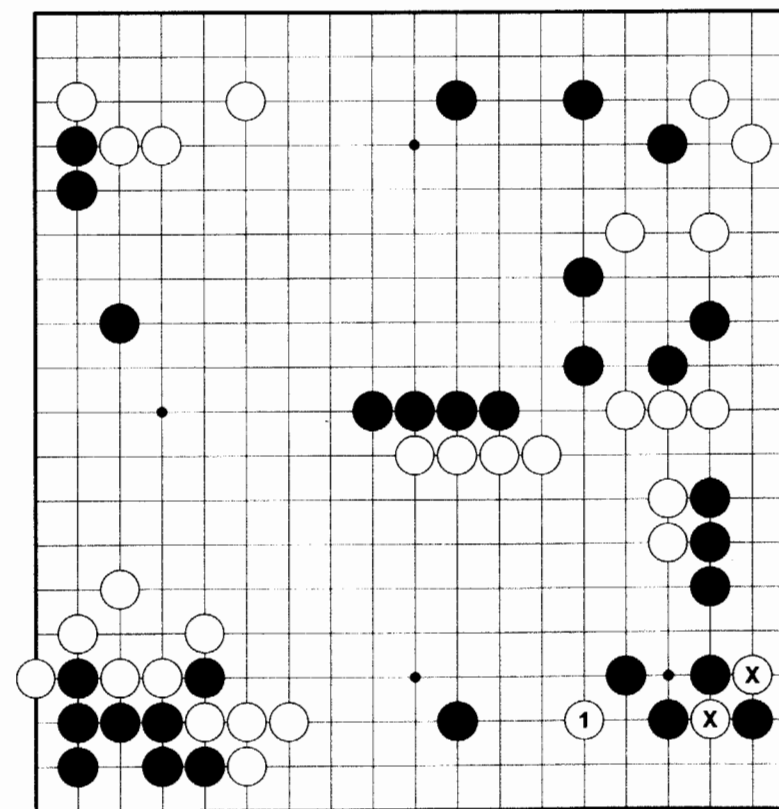
(Cinquième partie de la finale du 36^e tournoi Choegowi, jouée le 03/03/1997)

C'est le moment de se focaliser sur la zone sud-est. En effet, si l'on y regarde de plus près, on peut déceler un certain aji dans les deux pierres (X) capturées.

L'invasion en 1 frappe fort en s'appuyant sur le mur solide du centre.

Noir abandonne au coup 134

Figure 1



Séquence des premiers coups

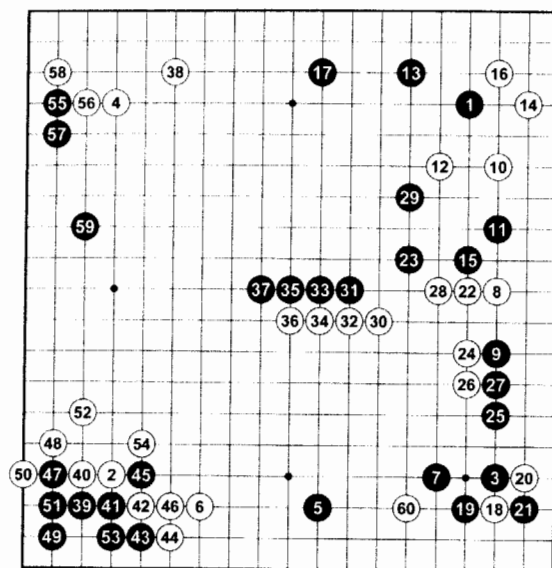
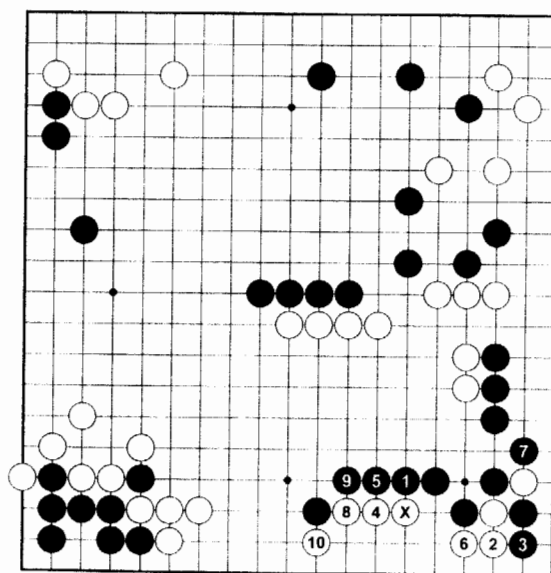


Diagramme 1



Coups 1 à 60

Lors de la finale du tournoi Choegowi au début de l'année 1997, j'ai gagné les trois dernières parties après avoir perdu les deux premières. J'ai choisi de présenter ici la 5^e.

Les deux joueurs ont entamé le fuséki prudemment, mais il est quelque peu incompréhensible que Noir laisse Blanc construire un mur solide à partir de 31.

Inacceptable pour Noir

Face à l'invasion (X), le coup de pression en 1 vient spontanément à l'esprit, en raison de la nécessité de se relier avec la pierre noire à gauche. Mais dans ce cas, l'extension en 2 et la sortie en 6 fonctionnent en senté. La séquence jusqu'à 10 montre que les points acquis par Blanc dans cette zone sont presque égaux à ceux de Noir. C'est inacceptable pour Noir.

Diagramme 2

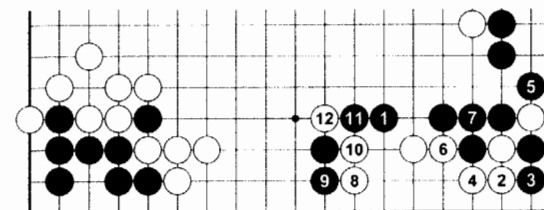


Diagramme 3

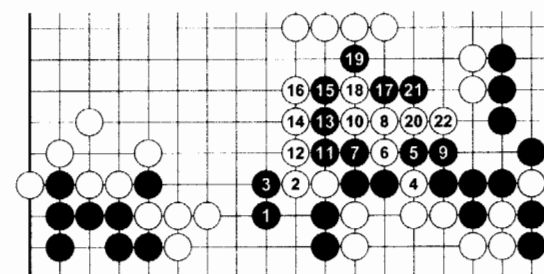


Diagramme 4

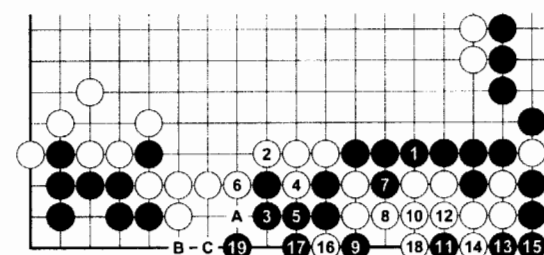


Figure 2

Excessif de la part de Noir

Est-il possible de jeter un filet en 1 ? Si Blanc descend en 2 et fait hané en 4, la position est semblable à celle du diagramme précédent. Et si Noir bloque en 9, Blanc coupe en 12.

Catastrophique pour Noir

Voici la suite. La séquence montrée ici semble compliquée, mais elle procède en fait d'un cheminement comportant peu de variantes.

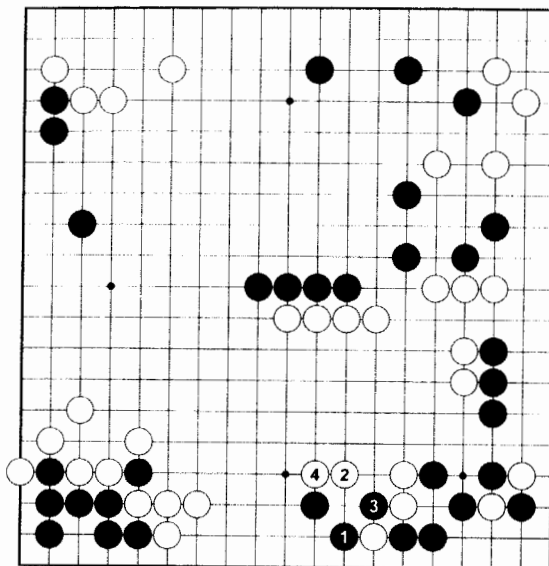
Ko ou séki

Au cas où Noir bloque en 1 au lieu de 3 du diagramme 3, on peut prévoir la séquence jusqu'à 19 : même si, en réponse à Blanc A, Noir B peut provoquer un ko pour se connecter, il est très risqué pour lui. Si Blanc joue C au lieu de A, il obtient alors le senté en provoquant un séki.

Difficile d'agir

Il semble donc que Noir n'ait pas d'autre choix que de jouer en 1. Mais il est difficile pour lui d'agir face à l'extension de Blanc en 2.

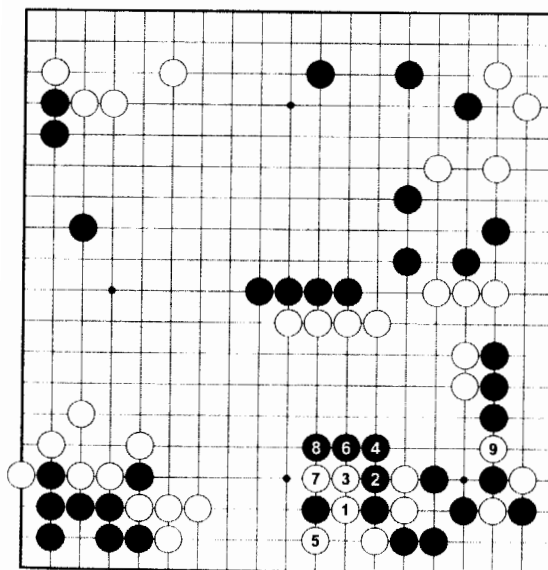
Diagramme 5



Si Noir fait la prise en tenaille en 1 de ce diagramme au lieu de 3 dans la figure 2, il peut se relier au coin. Mais ce choix est humiliant. Car Blanc renforce son potentiel avec 2 et 4, en harmonie avec le mur déjà construit au centre, pendant que Noir piétine sur place avec 1 et 3 et prend une forme écrasée.

Humiliation

Figure 3

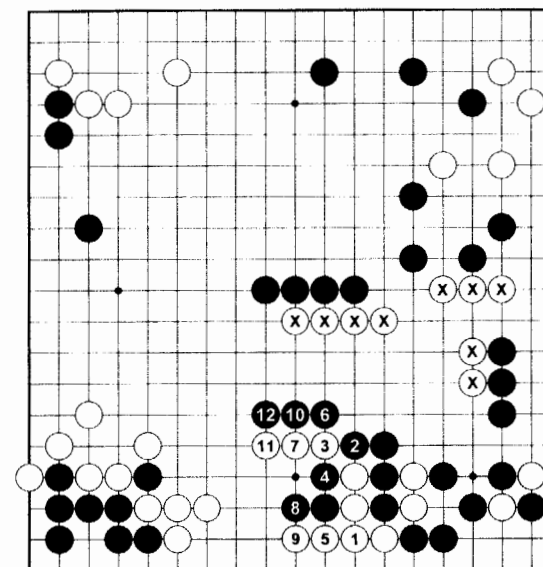


Dès lors que Blanc fait atari en 1, la séquence jusqu'à 7 est inévitable. Blanc encaisse des points non négligeables en prenant une pierre noire. La situation globale bascule en faveur de Blanc.

De surcroît, il lui reste un bonus...

Points encaissés

Diagramme 6

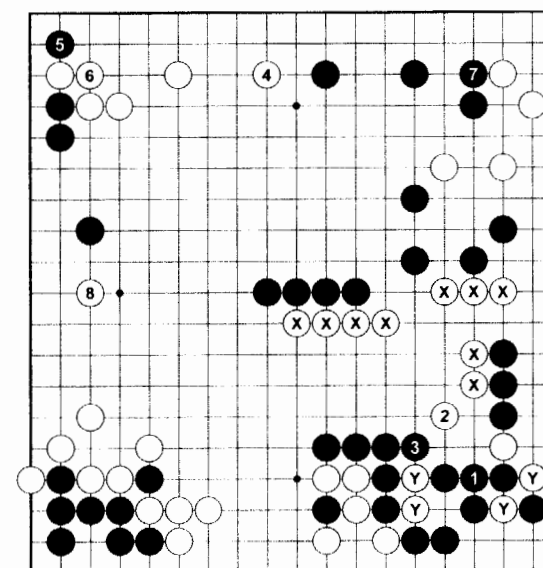


Le coup en gueule de loup en 5 de la figure 3 est correct. Si Blanc connecte en 1 de ce diagramme pour ne pas perdre deux points, la force du coup tournant en 2 est différente de celle du coup noir 6 de la figure 3.

Blanc gagnera plus de points avec la séquence jusqu'à 12, mais son groupe (x) est affaibli, voire en position vulnérable.

Danger

Figure 4



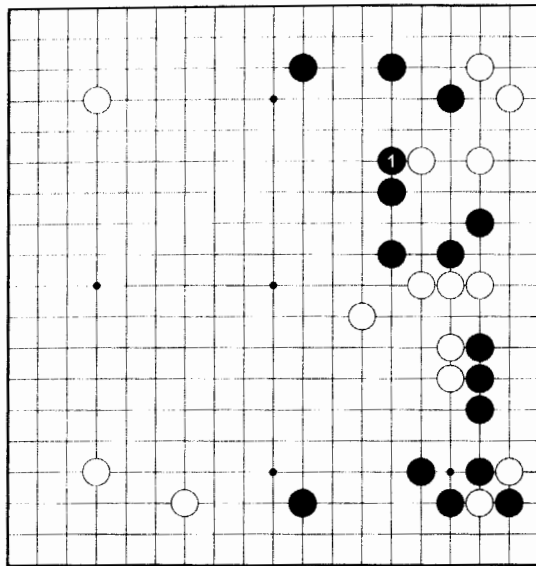
Assurer la survie en senté

Blanc est content de pouvoir jouer 2 en senté. Avec ce coup, le groupe blanc (x) préserve son immunité, et Blanc peut aller sur le bord nord et ouest pour jouer les gros coups 4 et 8.

En se servant habilement de l'appât miné dans la zone noire qui s'étend en double aile autour du coin sud-est, Blanc a réussi à faire payer à Noir 120 % du prix de cet appât.

Diagramme 7

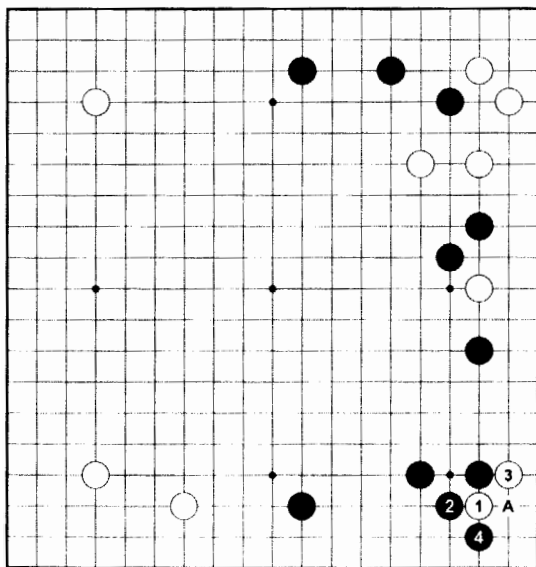
Facile à trouver, pas facile à jouer



Si l'on cherche la cause initiale de ce résultat, on pourrait désigner le coup malvenu en 31 dans la séquence des premiers coups. Noir aurait plutôt dû bloquer en 1 de ce diagramme.

Diagramme 8

Changer le joséki ?



Dans une autre partie que nous avons jouée ensemble plus tard, mon Maître CHO a fait hané en 4 de ce diagramme au lieu de la coupe en A (coup 21 de la partie). Ce changement provient sans doute de l'échec subi dans la présente partie. Ainsi on peut dire que le prix payé pour l'appât dans cette partie a conduit à une réforme de ce joséki de tchuban.

24. Deux tésuji d'invasion du centre

Blanc : YOO Chang-hyuk
Noir : LEE Chang-ho

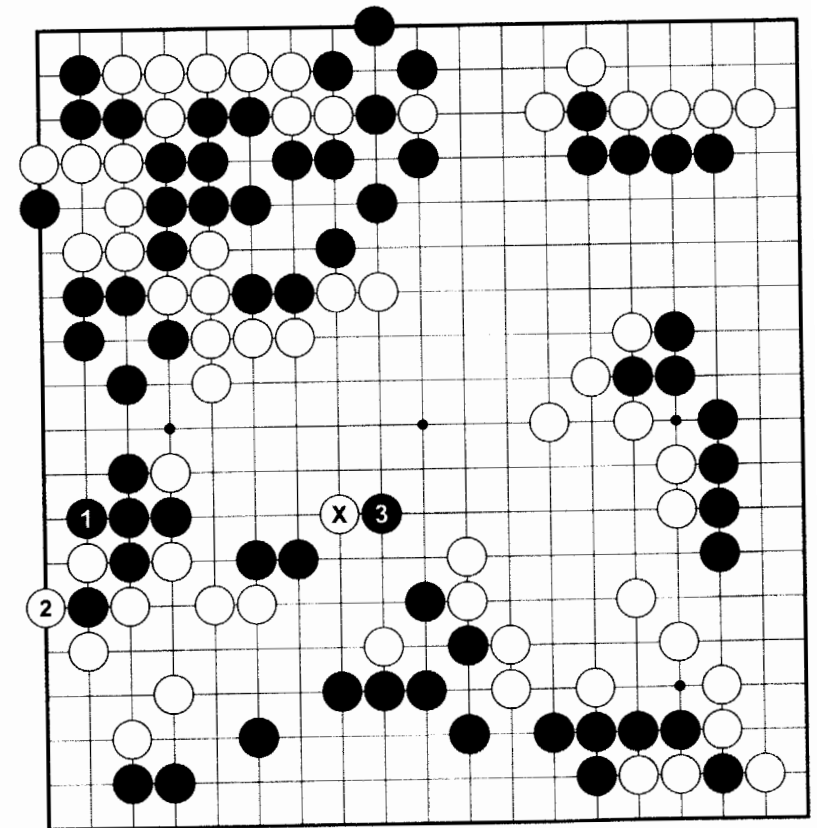
(Première partie de la demi-finale du 5^e tournoi Baedalwang, jouée le 03/11/1997)

Fin de partie au 256^e coup
Noir gagne de 5,5 points

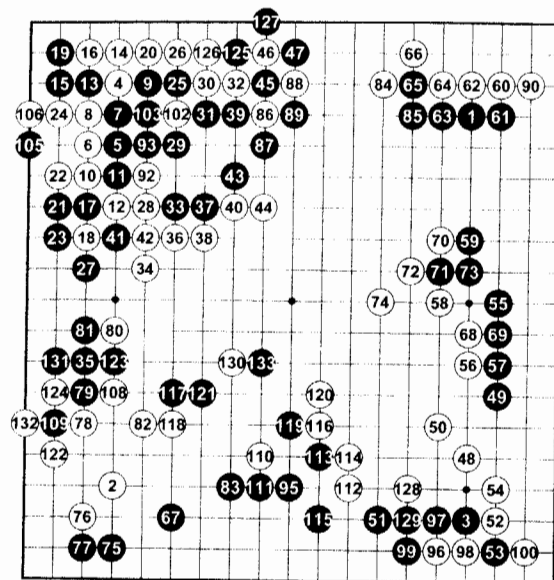
On aborde la fin du tchuban. Il est difficile de juger qui est en meilleure position à ce stade. Tout dépendra du volume de territoire blanc central. Blanc jette un filet avec (X) sans trop se soucier de ses faiblesses.

Si le territoire blanc se concrétise aux limites esquissées par ce coup, Noir perdra la partie, bien entendu. Noir tente donc de pénétrer au centre avec le coup de contact en 3 après l'échange 1-2.

Figure 1



Séquence des premiers coups

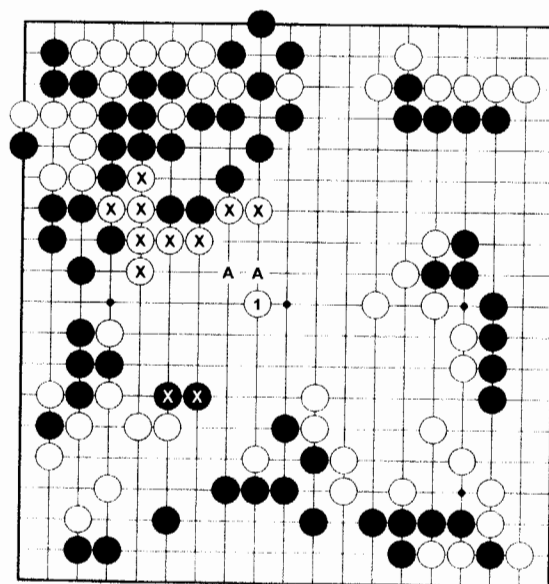


Coups 1 à 133

L'année 1997 n'a pas été extraordinaire pour YOO qui est un ami proche en même temps qu'un rival de taille pour moi. Mais personne ne doute de son prochain retour en forme.

Jusqu'au coup 127 Noir semble avoir grappillé beaucoup de points ici et là, alors que Blanc a plutôt cherché à augmenter son influence, d'une manière souple, fidèle à son propre style. Le combat décisif commence dès maintenant.

Diagramme 1

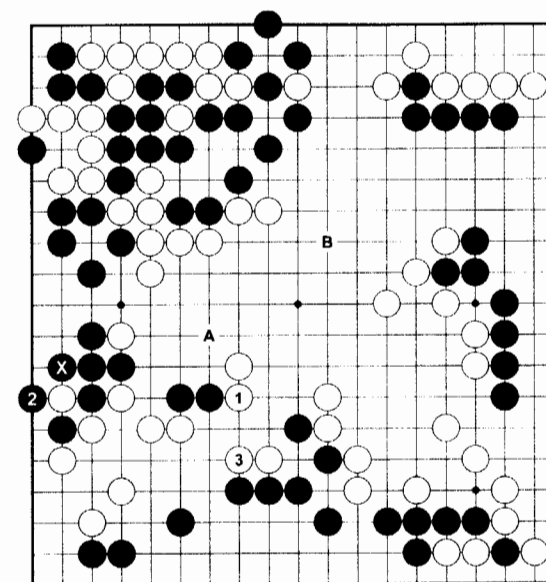


Raisonné

A posteriori, on peut dire que le coup blanc (X) de la figure 1 était excessif. Les deux pierres noires (X) pointent leur nez, et un coup noir en A est senti. Il était donc raisonnable pour Blanc de se préserver d'une attaque adverse avec le coup en 1 de ce diagramme.

Dans ce cas, la partie aurait été très serrée, si bien que Noir aurait eu du mal à rattraper le komi.

Diagramme 2

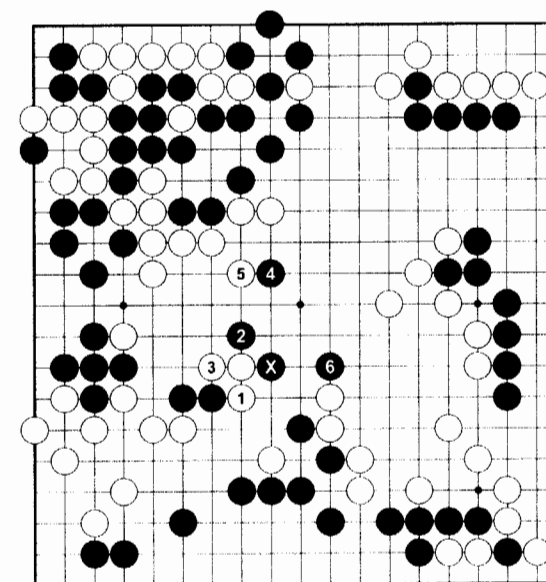


Une autre chance ratée

Blanc aurait dû bloquer en 1 de ce diagramme au lieu de capturer une pierre avec le coup 2 de la figure 1. Et s'il se connecte à son groupe, le territoire du centre reste énorme, malgré la réduction de Noir en A ou B.

Pour référence, j'indique que Noir ne peut se passer de faire atari en (X) pour sécuriser son groupe sur le bord ouest afin de s'assurer l'invasion visée au centre.

Figure 2



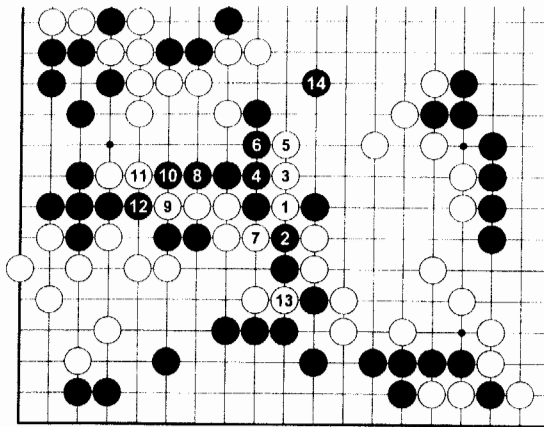
Blanc dans l'embarras

Face au coup noir en (X), Blanc choisit de résister fortement avec 1. Mais, après l'échange 4-5, Noir dispose du coup de contact en 6.

Soudain, Blanc se trouve embarrassé.

Figure 3

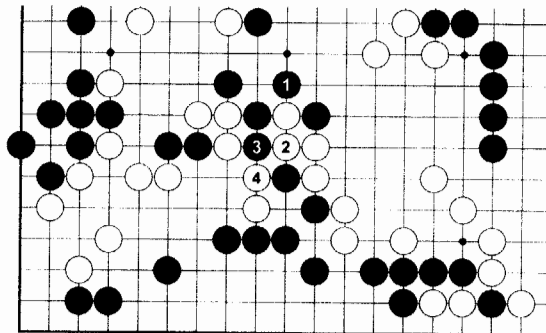
Élégance dans l'ordre des coups



Blanc n'a pas d'autre choix que de s'insérer en 1. Avec élégance, Noir permet la coupe blanche en 7 avec la séquence de 2 à 6, puis s'étend en 8. Noir coupe alors en 12 en senté. Après le saut de cheval en 14, le groupe blanc se retrouve sous la menace noire.

Diagramme 3

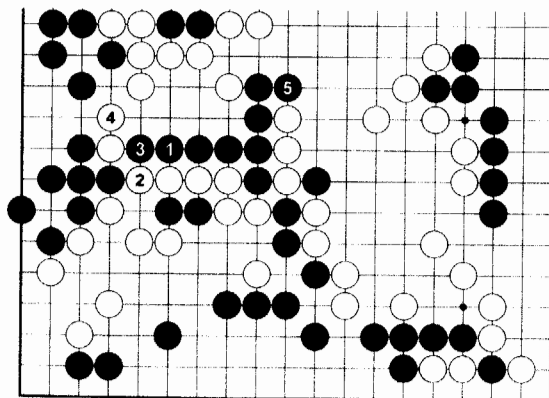
Faire atari dans la bonne direction



Il ne faut pas se tromper dans la direction de l'atari au moment où Noir joue en 2 dans la figure 3. S'il fait atari en 1 de ce diagramme, Blanc pourra faire double-atari avec 4.

Diagramme 4

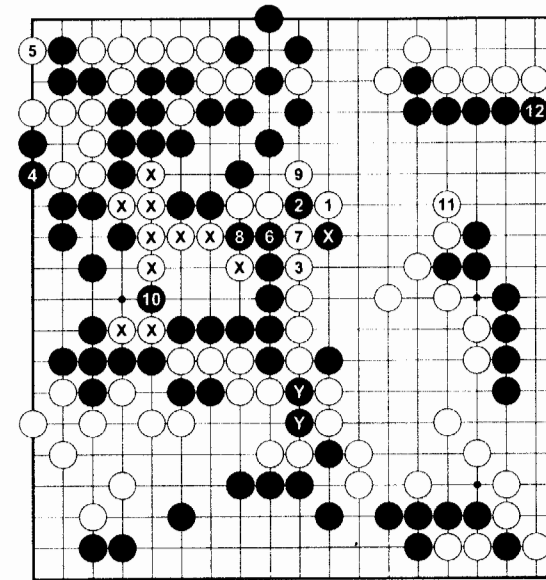
Pire



Si Blanc résiste avec l'extension en 2 lorsque Noir avance en 1, ce dernier jouera le coup tournant en 5. C'est le pire scénario pour Blanc.

Figure 4

Capture du groupe blanc

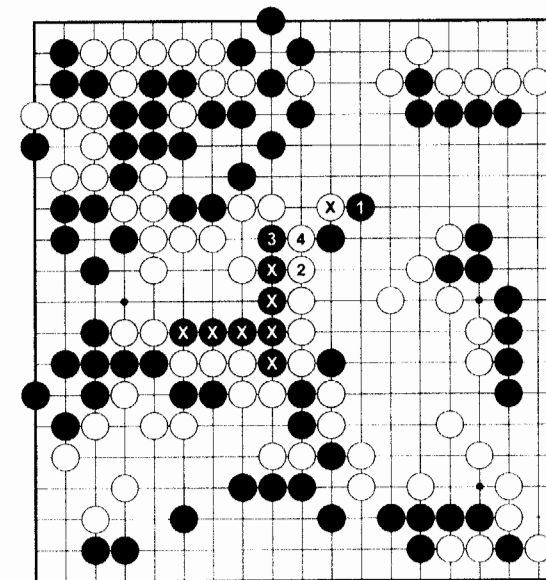


Menacé par la pierre noire (X), Blanc cherche une issue avec le coup de contact en 1, mais l'insertion noire en 2 replonge Blanc dans le désarroi. Le groupe blanc (X) est capturé dans la séquence jusqu'à 10 (voir diagramme 7). Entre-temps Blanc capture les deux pierres noires (Y), et il joue 9 et 11, compensation dérisoire par rapport aux points perdus.

Avec 12, Noir s'assure une dizaine de points d'avance sur le terrain, ce qui lui permet d'envisager un pourboire pour le paiement du komi.

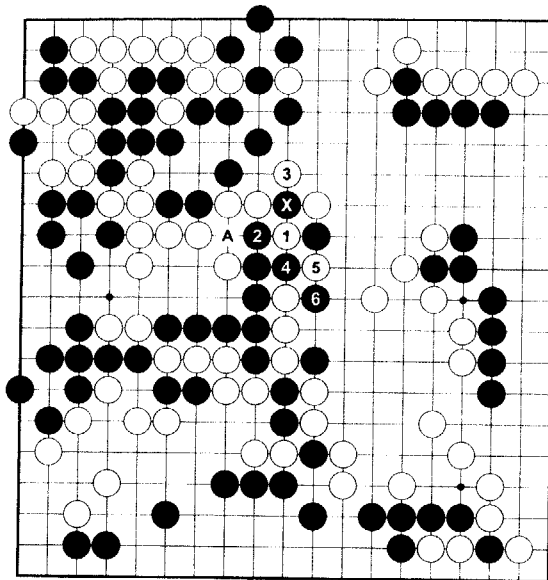
Diagramme 5

Piège



Lorsque Blanc joue en (X), Noir ne doit pas répondre d'une manière mécanique en 1. S'il réagit ainsi, le groupe noir (X) sera capturé avec 2 et 4. Ici, Blanc (X) est idéalement positionné.

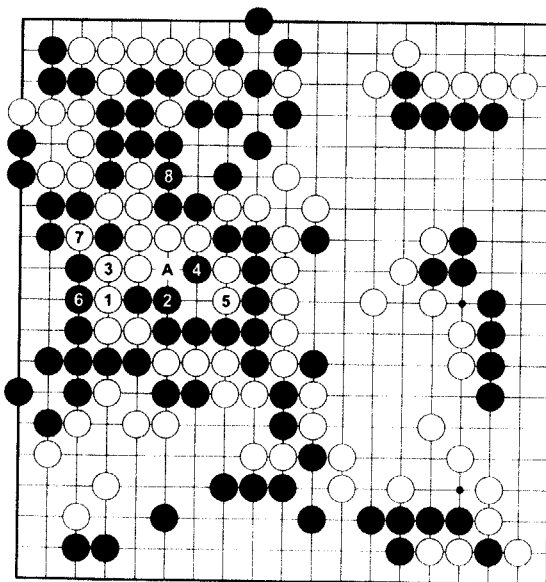
Diagramme 6



Excessif

Si Blanc résiste en 1 face au coup d'insertion X, Noir arrive à faire double-atari avec 6 précédé des coups 2 et 4. En outre, la coupe en A reste en suspens.

Diagramme 7



Lutte de vitesse

Si Blanc s'engage dans une course de vitesse avec 1 de ce diagramme, il échouera. Dans ce type de bataille, le groupe avec un œil l'emporte en général sur celui qui n'a pas d'œil.

Par sa lecture minutieuse, Noir a contré la convoitise adverse en pénétrant avec succès au centre.

25. Invasion basse dans une optique sécuritaire

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHANG Hao

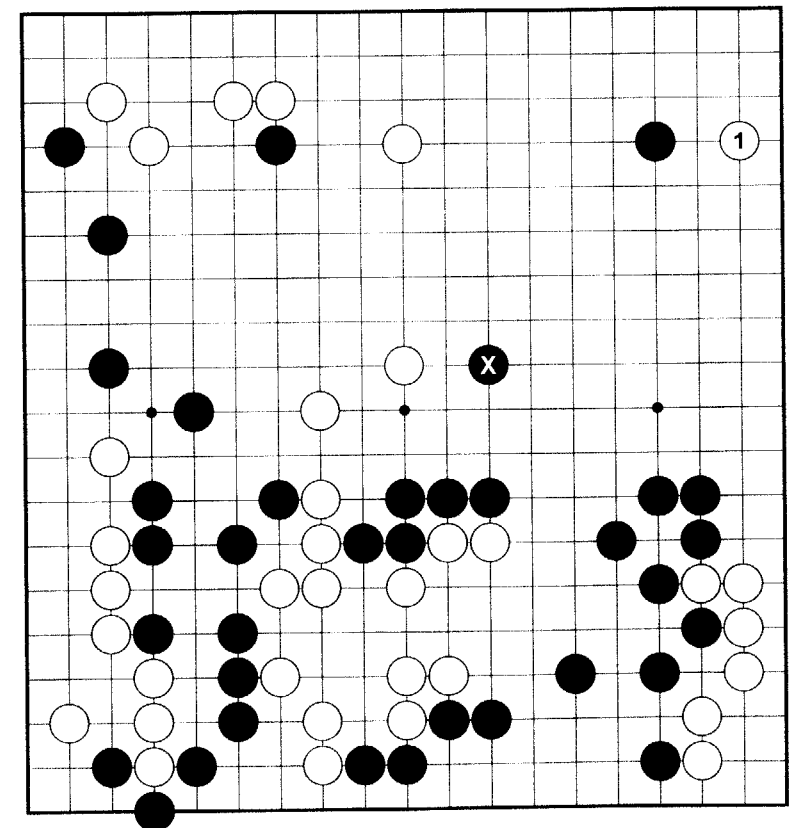
(Première partie du match entre les deux tenants du titre du tournoi Chunwon en Corée et en Chine, jouée le 14/07/1997)

Noir abandonne au coup 176

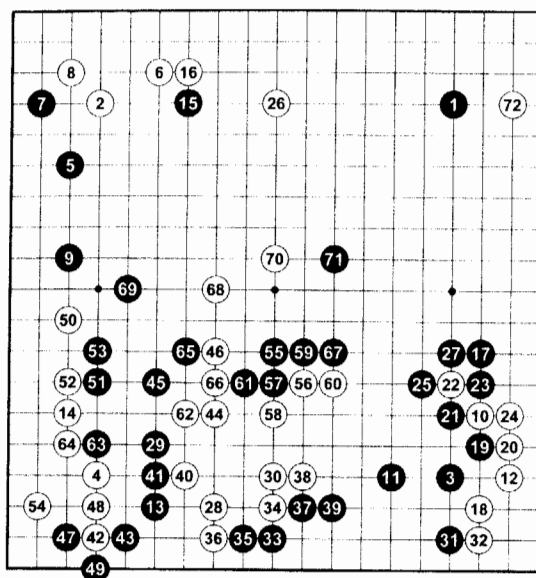
Au moment où le grand combat qui a suivi l'invasion blanche au bord sud va s'achever, le coup noir X interpelle Blanc. Ce coup vise à la fois à maintenir la pression sur le groupe blanc et à élargir la zone est. Ainsi, Blanc doit détruire le territoire potentiel noir en envahissant la zone est sans mettre pour autant en danger son grand groupe.

C'est dans cette perspective qu'il choisit l'invasion en basse altitude en 1.

Figure 1



Séquence des premiers coups

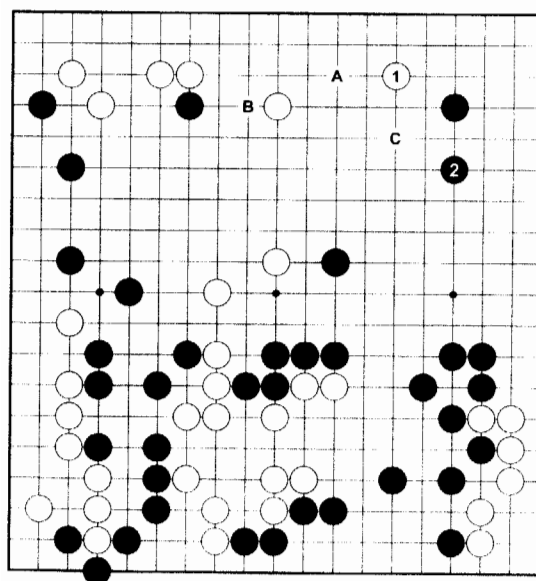


Coups 1 à 72

CHANG est surnommé le « LEE Chang-ho chinois » parce que mon prénom se prononce en chinois de la même manière que son nom et prénom. Il y a quelques années, il était déjà reconnu comme un grand espoir chinois, mais, de fait, il est déjà le numéro un parmi tous les professionnels chinois.

Cette partie s'inscrit dans le cadre du match opposant les deux tenants actuels du titre du tournoi Chunwon en Corée et en Chine.

Diagramme 1

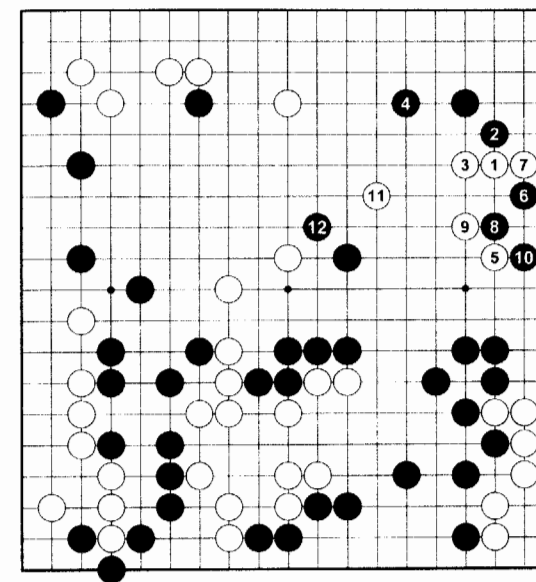


Sans stratégie

S'approcher de Noir en 1 dénote une absence de stratégie. Avec le saut simple en 2, Noir peut construire un grand territoire dans la zone est. Et le point d'invasion en A reste ouvert à Noir. Le coup de contact en B permet aussi à Noir de réduire le territoire blanc du bord nord tout en menaçant à distance le groupe blanc central.

Noir peut aussi jouer avec vigueur le chapeau en C au lieu du coup 2.

Diagramme 2

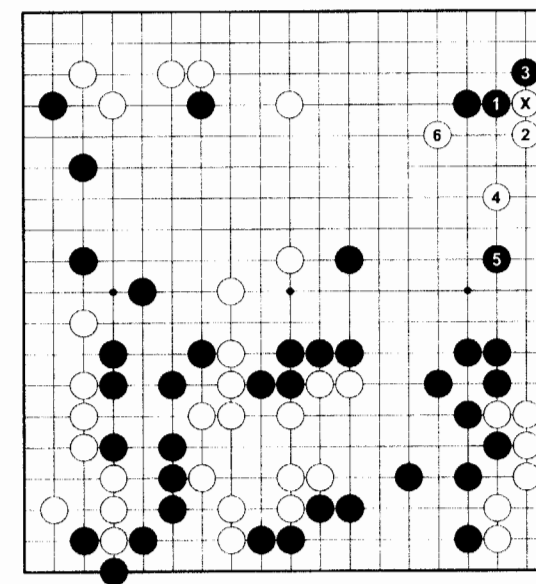


Deux groupes attaqués

Qu'en est-il de l'approche de l'autre côté ? Ce serait audacieux, mais aussi hasardeux. À l'extension en 5, Noir répond en privant Blanc de base de vie par l'attaque en 6. Dans la séquence jusqu'à 12, les deux groupes blancs à gauche et à droite seront chassés simultanément. C'est un scénario insupportable.

Compte tenu de ces raisonnements, Blanc cherche à minimiser l'influence noire néfaste pour son groupe au centre par le « vol en basse altitude » de la figure 1.

Figure 2

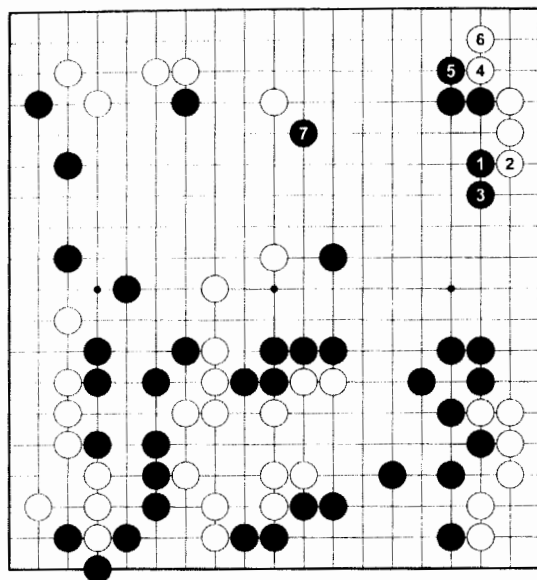


Deux tésuji-surprises

La réaction de Noir en 1 et 3 semble la seule stratégiquement justifiable. Noir tente ainsi de chasser Blanc vers le centre en l'empêchant de se stabiliser sur place, afin de fragiliser le groupe central.

Mais Blanc se donne une forme élastique avec la combinaison en 4 et 6.

Diagramme 3

**Meilleur schéma pour Noir**

Le coup noir 3 de la figure 2 s'avère être un choix de direction erroné.

Noir devrait laisser Blanc vivre dans le coin avec 1 et 3 de ce diagramme. Ensuite, si Noir élargit au maximum son territoire avec l'attaque à l'épaule en 7, Blanc ne pourra pas résister de façon virulente, ayant le souci de préserver la sécurité de son groupe central.

Dans ce schéma, la partie s'annoncerait délicate à mener pour les deux joueurs.

Diagramme 4

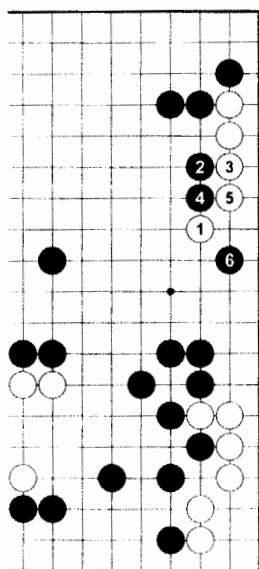
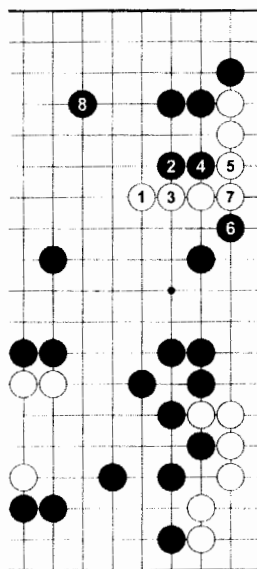


Diagramme 5

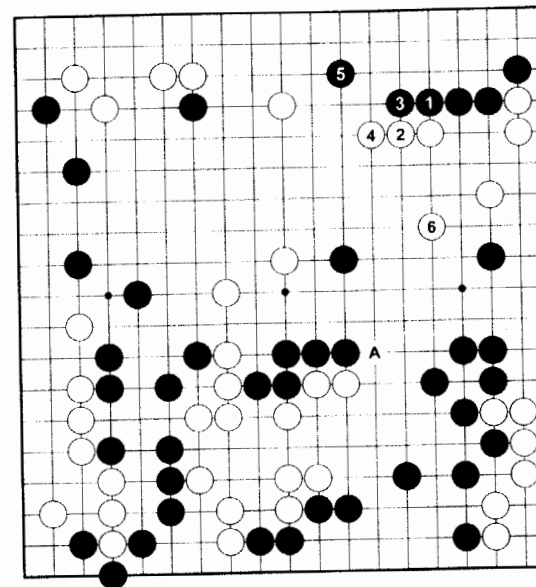
**Attaque sévère**

Si Blanc s'étend largement avec le coup habituel 1 de ce diagramme au lieu de 4 dans la figure 2, Noir va attaquer brutalement avec 2, 4 et 6 en s'appuyant sur la solidité de son mur. Blanc n'aura pas beaucoup d'espace pour manœuvrer.

Fermer les yeux ?

Sauter en 1 de ce diagramme au lieu de 6 dans la figure 2, c'est se résigner à fermer les yeux devant une âpre réalité. L'attaque simple jusqu'à 8 met Blanc dans une situation délicate.

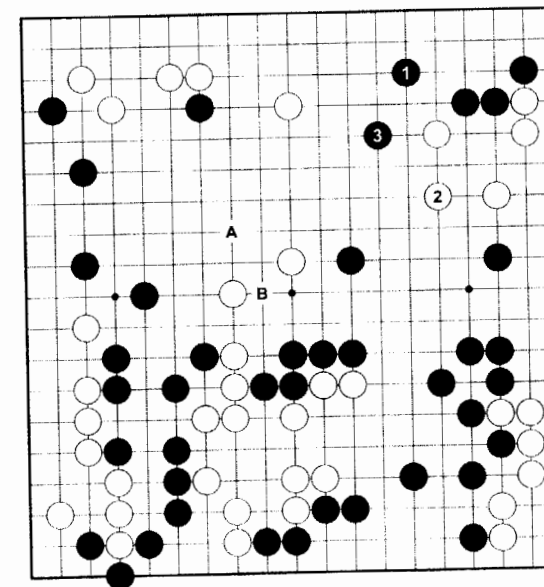
Figure 3

**Blanc se stabilise**

Face aux deux coups virtuoses de Blanc, Noir se restreint à construire du territoire au bord nord. Mais cette séquence a le parfum de la défaite.

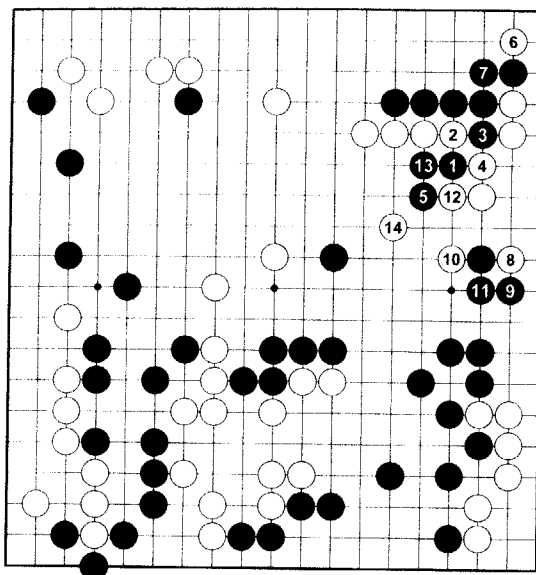
Avec 6, Blanc arrive à stabiliser son groupe et efface l'influence noire de cette zone. En plus, il lui reste l'aji du hané en A. Les perspectives, qui laissaient présager initialement un résultat très serré, sont devenues bonnes pour Blanc.

Diagramme 6

**Sans renforcer le groupe adverse**

Noir devrait jouer le saut de cheval en 1, au lieu de renforcer Blanc avec les deux poussées de la figure 3. Dans ce cas, Blanc devrait revenir en 2 pour renforcer son groupe. Mais celui-ci demeure encore fragile, et le groupe au centre s'expose toujours à une attaque en A ou B.

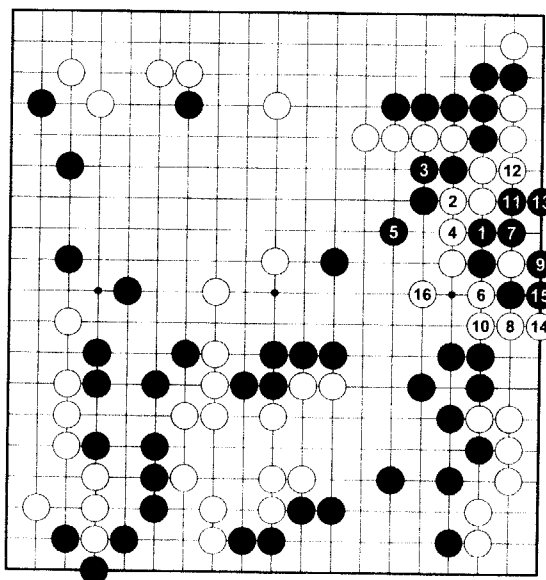
Diagramme 7

**Pierres noires enfermées**

Le groupe blanc à droite n'était-il pas attaquable ?

Noir peut tenter de percer en 1, puis de sortir en 5. Dans ce cas, Blanc enferme les trois pierres avec le filet 14 après l'échange de 8 à 11.

Diagramme 8

**Se débrouiller habilement**

Si Noir réagit en 1 au lieu de 11 du diagramme précédent, Blanc force Noir à survivre dans une forme misérable avec la séquence jusqu'à 10. Blanc joue 12 et 14 en senté. La connexion en 16 expose les pierres noires centrales à une forte contre-attaque.

Blanc a réussi à se préserver d'une attaque double grâce à une invasion basse, suivie de coups flexibles.

26. Invasion en forme de sacrifice pour construire un mur d'acier

Blanc : YANG Jae-ho

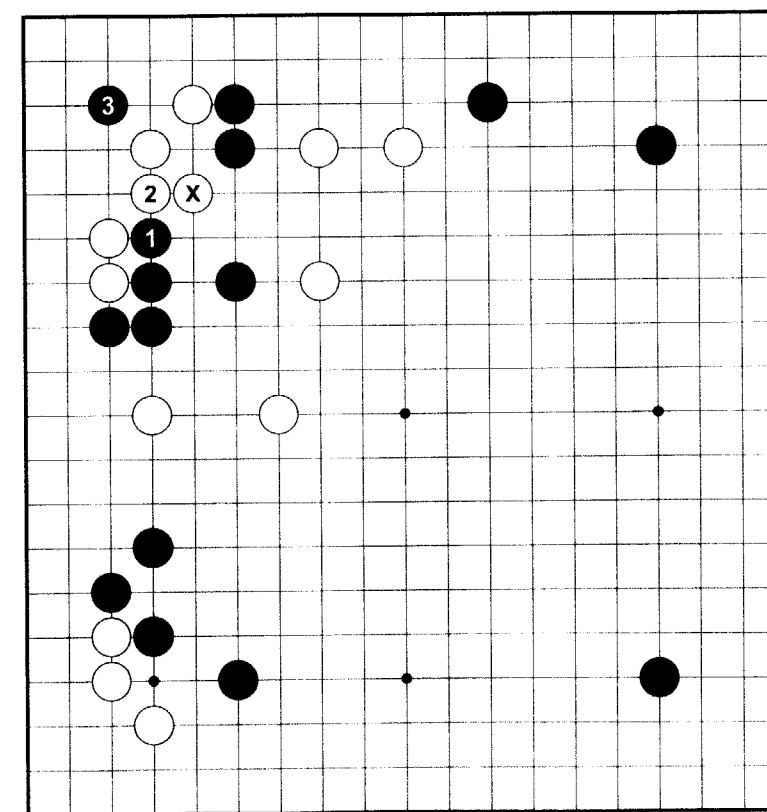
Noir : LEE Chang-ho

(Un des matchs présélectionnés pour la finale du 18^e tournoi Kiwang, joué le 06/12/1993)

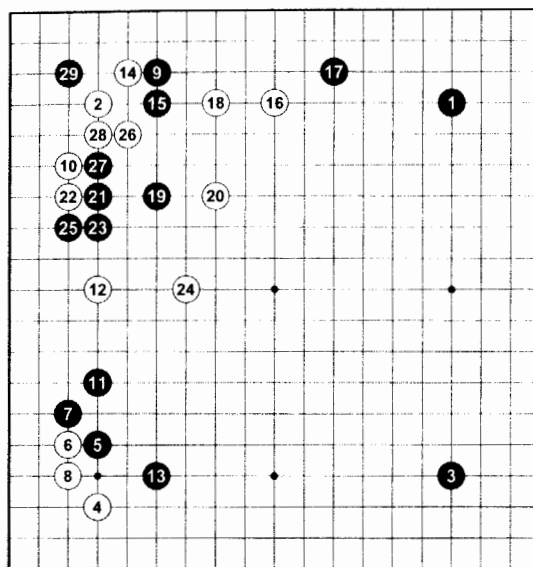
Blanc gagne au coup 201

Blanc se montre agressif envers Noir dans le coin nord-ouest. Il lance un coup de poignard avec (X) s'infiltrant dans la brèche légèrement ouverte de la formation noire. À première vue, Noir est confronté à un épineux problème. Mais il réplique avec 1 et 3, prenant Blanc à contre-pied.

Figure 1



Séquence des premiers coups



Coups 1 à 29

Je joue cette partie avec YANG à l'occasion des matchs de ligue qui ont pour but de sélectionner le challenger dans le tournoi Kiwang pour l'année 1993. Mon adversaire était considéré comme le n° 3 ou 4 sur l'échelle des professionnels coréens de cette époque.

On peut observer le « fuséki CHO » (9 et 11) au coin nord-ouest. Blanc changeant la direction en 12, la première bataille se déclenche. Blanc se montre entreprenant avec le coup en 24, mais il serait plus correct de passer par-dessous en jouant à l'emplacement de 25.

Diagramme 1

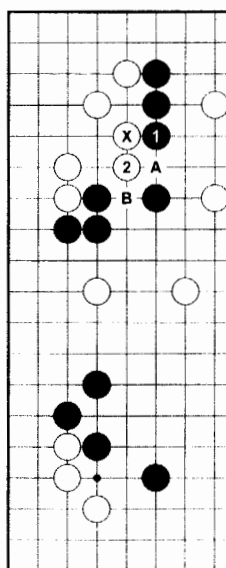
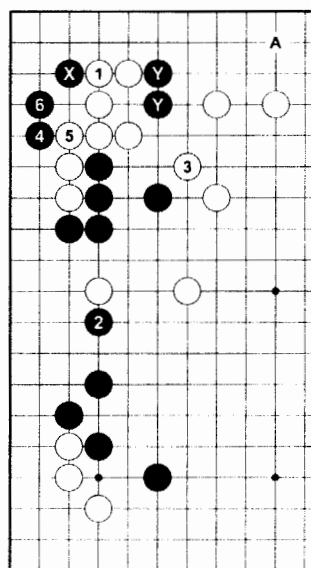


Diagramme 2



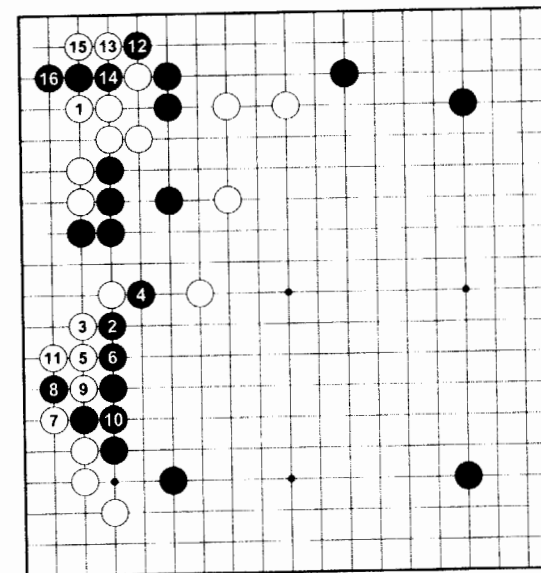
Réflexe conditionné

Si Noir bloque en 1 du diag. 1 au lieu du coup 1 de la figure 1, Blanc sort en 2. Noir s'expose à une coupe en A ou B. Ce blocage en 1 est donc trop mécanique.

Commerce sans profit

Après la figure 1, Blanc peut-il jouer au contact de X, en 1 du diag. 2 ? Dans ce cas, Noir met d'abord bon ordre sur le bord ouest avec 2. Blanc pourra capturer les deux pierres Y avec 3, mais une porte à droite reste ouverte en A, et Noir peut survivre dans le coin avec 4 et 6.

Figure 2

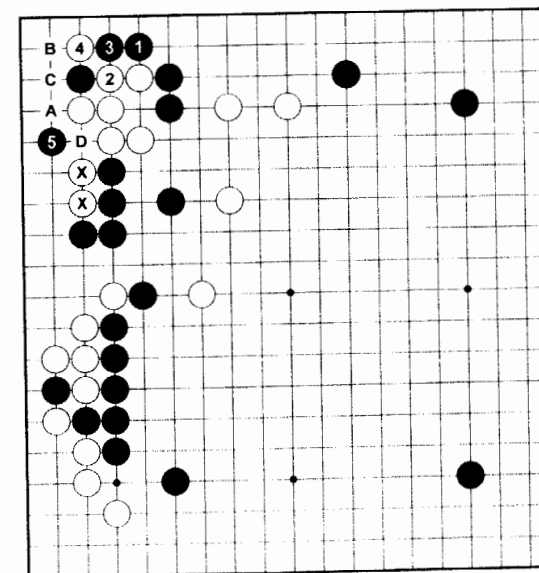


Début de la contre-attaque

Alors Blanc bloque de l'autre côté en 1. Noir joue 2, laissant un arrière-goût dans le coin. Blanc gagne des points avec la séquence de 3 à 11 et Noir joue le hané en 12.

Un sacrifice difficile à imaginer commence par le coup 16. Ce coup montre que l'attaque initiale de Blanc n'était pas pertinente.

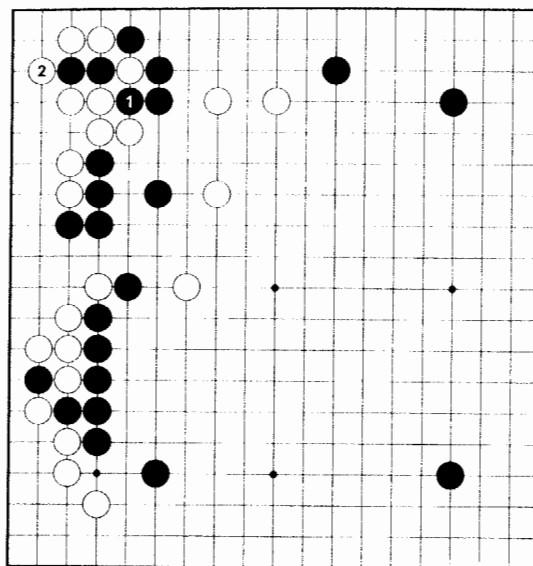
Diagramme 3



Coup dur pour Blanc

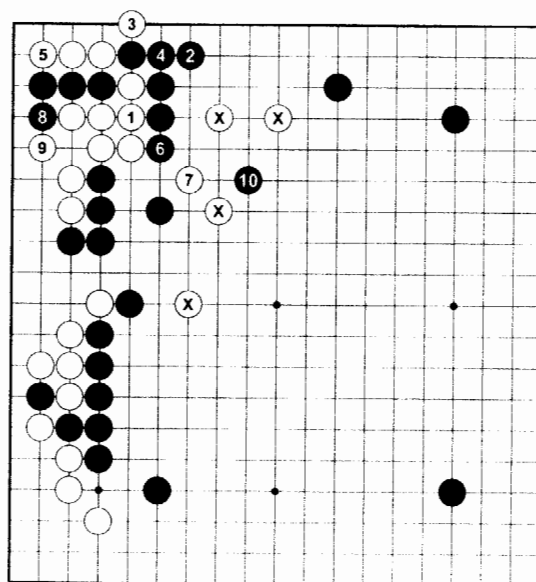
Blanc n'a pas le droit de résister en 2 de ce diagramme, sinon Noir lancerait un coup de poignard en 5 au point vital du groupe blanc. Si Blanc descend en A, Noir mettra en danger le groupe entier avec B. Si Blanc capture une pierre noire avec C, Noir prend les deux pierres X avec D.

Diagramme 4



La capture immédiate en 1 au lieu de l'extension en 16 dans la figure 2 est vouée à l'échec. Le groupe noir du coin doit maintenant se frayer laborieusement un chemin pour survivre.

Figure 3



Mur d'acier

Blanc n'a pas d'autre choix que de connecter en 1. Noir est satisfait de pouvoir jouer 2 en senté. Après avoir enfermé le groupe blanc avec 6, Noir fragilise les pierres blanches (X) prises en étau entre le mur d'acier et le coup noir 10.

Noir a réussi à trouver l'occasion de contre-attaquer avec une invasion de coin inattendue.

27. Invasion erronée, mais réussie grâce à une épine

Blanc : YOO Chang-hyuk
Noir : LEE Chang-ho

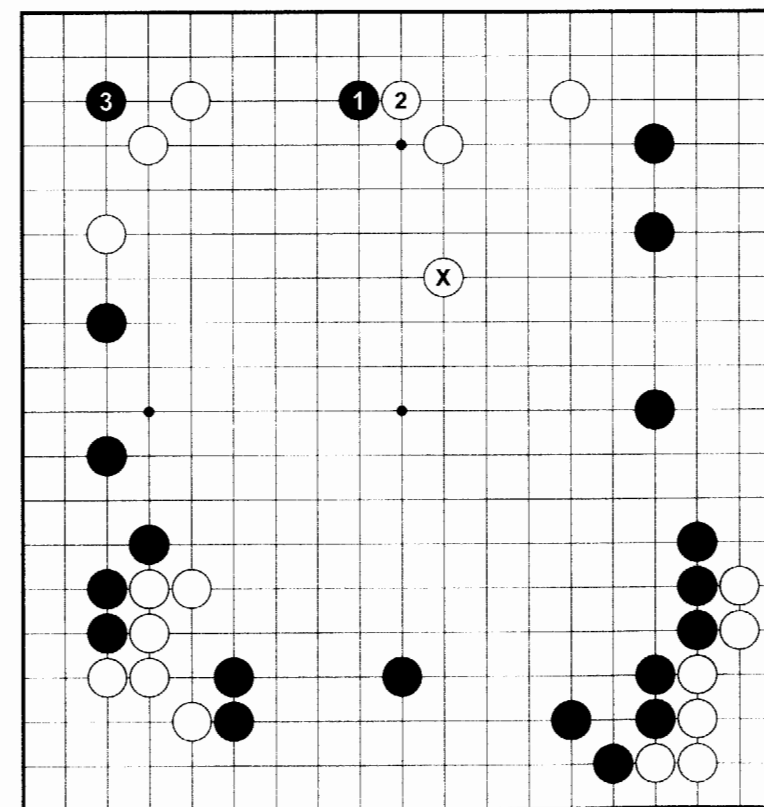
(Quatrième partie de la finale du 19^e tournoi Kiwang, jouée le 26/04/1995)

Blanc abandonne au coup 165

Blanc élargit au maximum la zone nord avec le coup (X) afin d'inciter Noir à envahir, et, par une chasse harassante, aboutir à la neutralisation de l'influence noire de la zone sud. C'est un grand défi conçu de façon exceptionnelle par YOO, reconnu comme le meilleur attaquant du monde depuis des années.

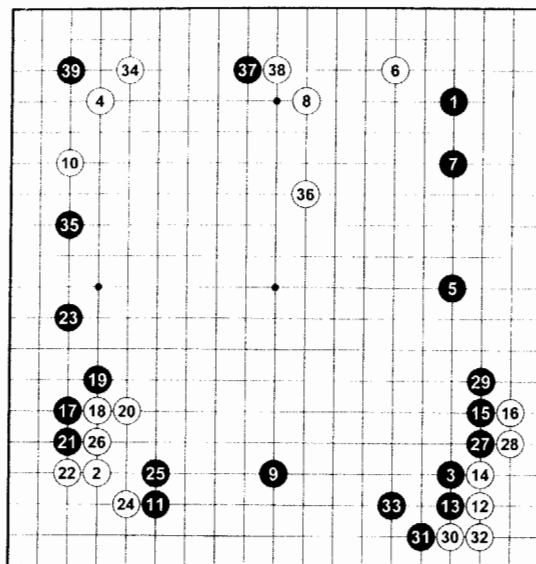
Bien qu'il ait anticipé cette attaque, Noir n'a pas d'autre choix que d'envahir résolument le camp blanc. La partie entre dans une phase de haute tension avec les deux coups d'invasion 1 et 3.

Figure 1



Séquence des premiers coups

Coups 1 à 39

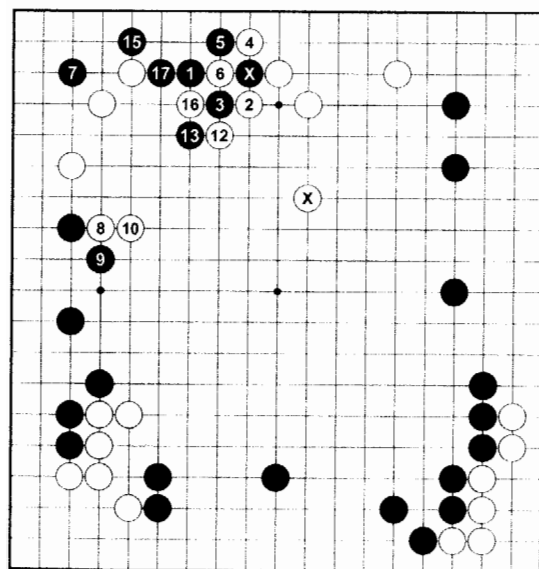


J'ai fini par remporter très tardivement le tournoi Kiwang. En devenant le tenant du titre, j'ai par la même occasion accompli le « grand chelem » national. La partie que je vous présente ici s'est jouée l'année suivante, alors que j'étais en position de défenseur du titre.

Noir entre au san-san avec 39, considérant que la mise en mouvement immédiate de la pierre 37 manquerait de flexibilité. C'est un coup de sonde, mais aussi une erreur grave qui aurait pu plonger Noir dans des abîmes de difficultés.

Diagramme 1

Mieux vaut bouger directement

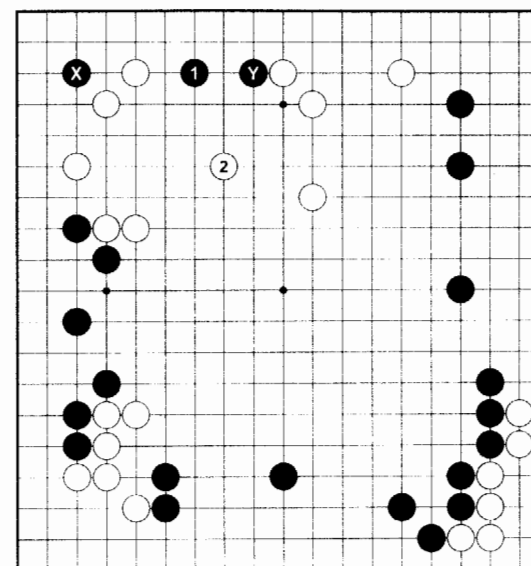


En effet, Noir devrait chercher tout de suite sa base de vie avec 1. À l'attaque de 2 et 4, Noir peut résister avec un ko. L'invasion au san-san en 7 est une source abondante de menaces. Noir se stabilise avec la séquence jusqu'à 17.

La formation blanche basée sur la double capture est puissante, mais un peu surconcentrée, notamment du point de vue de la distance avec la pierre (x).

Diagramme 2

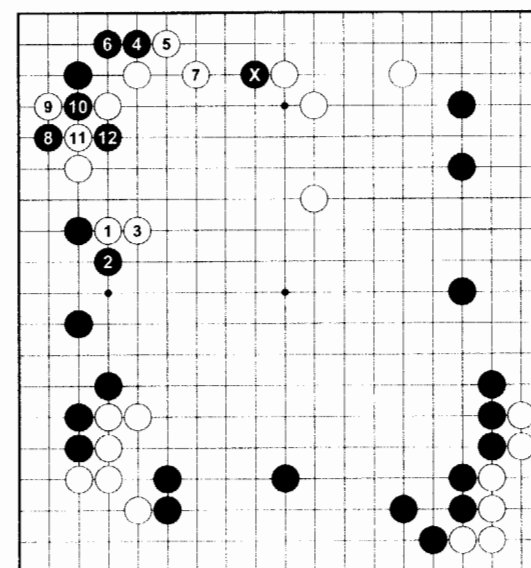
Inopportun



S'étendre en 1 de ce diagramme dans un contexte où Noir est déjà entré au san-san avec (x), est un cas différent de celui du diagramme 1. Ici, Blanc ne cherche pas à attaquer directement cet envahisseur. Il enferme le groupe noir avec 2. Pendant que Noir peine pour assurer sa survie, l'usurpateur du coin (x) est voué à une mort sans fard. Pour cette raison, l'invasion (y) n'est pas opportune.

Figure 2

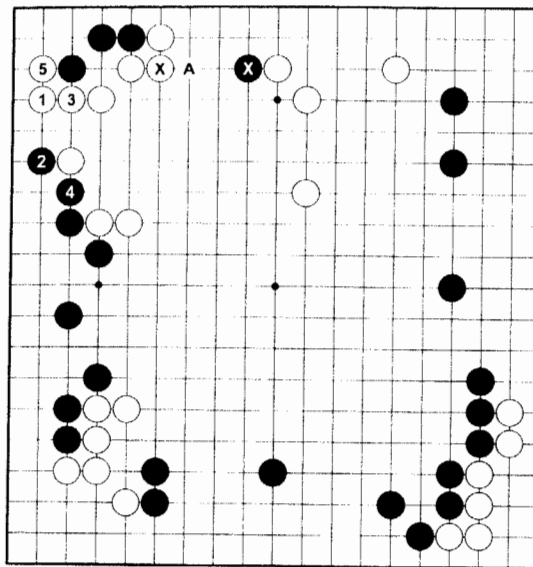
Une grave erreur



Noir est condamné à survivre dans le coin avec 4 et 6 sans même réussir à aider la pierre (x). Pourtant, tout à coup la situation se renverse par une erreur quasiment invisible, mais très grave. C'est la connexion en 7, en forme de gueule de loup.

Noir sanctionne tout de suite cette erreur avec le coup 12. Comment ?

Diagramme 3

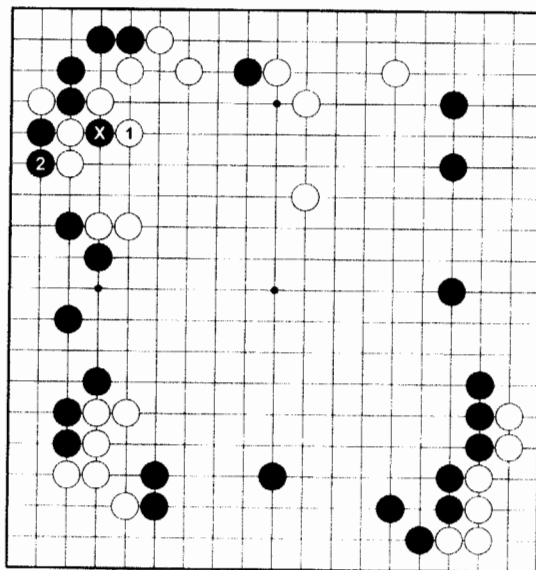


Sauver au moins le senté

En fait, j'envisageais sans état d'âme d'abandonner le coin pour ne pas subir l'humiliation d'une survie misérable. Noir peut minimiser les dégâts en obtenant le senté, malgré les pertes subies dans le coin et sur le bord nord suite au coup X.

Mais j'ai changé de plan en voyant la façon erronée dont Blanc s'est connecté en jouant la pierre X.

Diagramme 4



Satisfaisant pour Noir

Il est très délicat de trouver une réponse convenable au coup de Noir X. Si Blanc fait atari en 1 de ce diagramme, Noir avance d'un petit pas en 2. Ce résultat est localement très satisfaisant pour Noir.

Figure 3

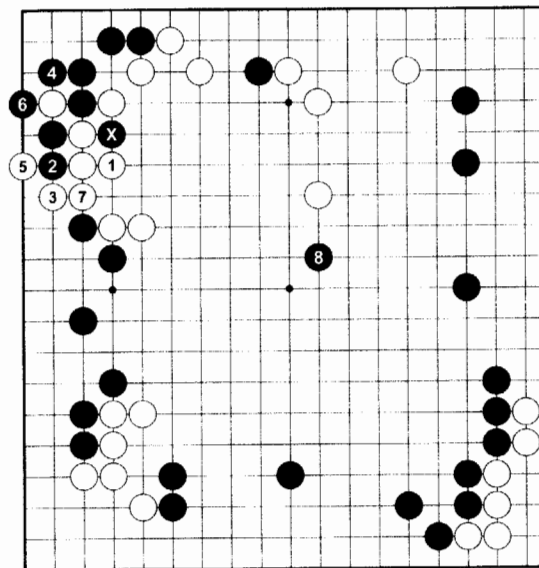


Diagramme 5

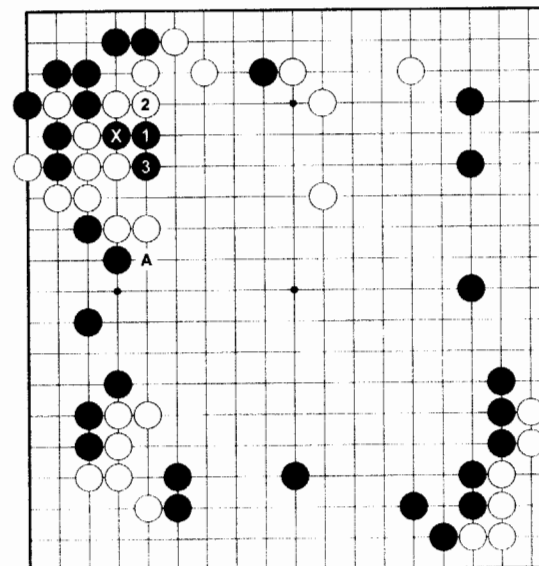
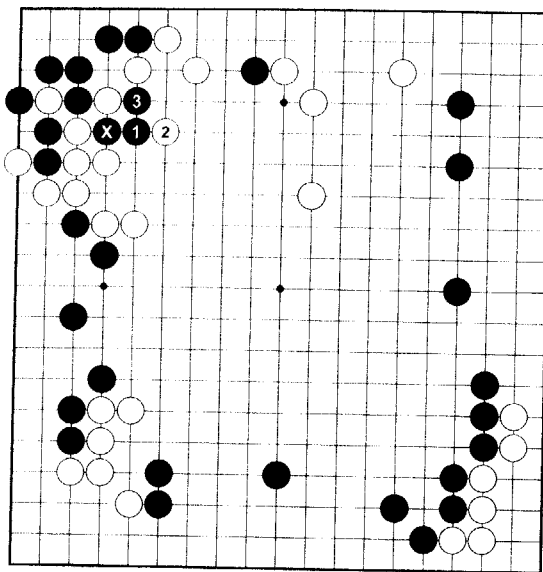


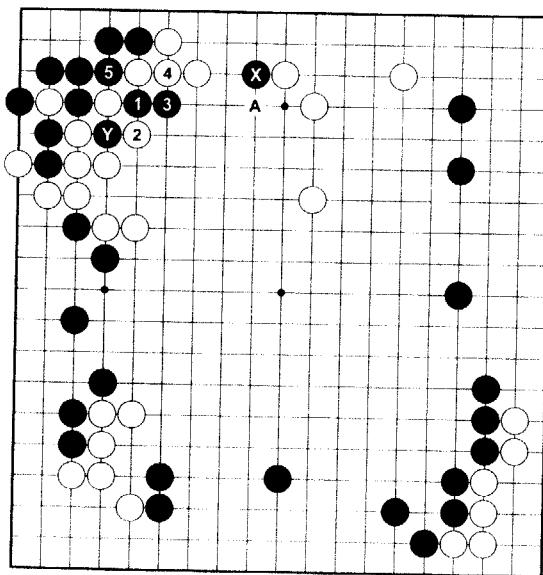
Diagramme 6



Il est localement correct pour Blanc de taper sur le nez des deux pierres noires avec 2. De cette manière, Blanc peut les bloquer, mais en cédant des points.

Dégât gratuit

Diagramme 7



Noir peut aussi faire atari en 1. Si après s'être étendu en 3, Noir poursuit ses atari en 5, Blanc peut difficilement se connecter en Y en raison de l'aji de la pierre X.

Même si Noir se contente de sonder la réponse de Blanc en s'étendant en A sans jouer la séquence de 1 à 5, Blanc sera très embarrassé.

Voilà les raisons pour lesquelles la pierre Y est une épine très affûtée.

Autrement gênant

28. Invasion de style « bruit d'est, coup à l'ouest »

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : BAEK Sung-ho

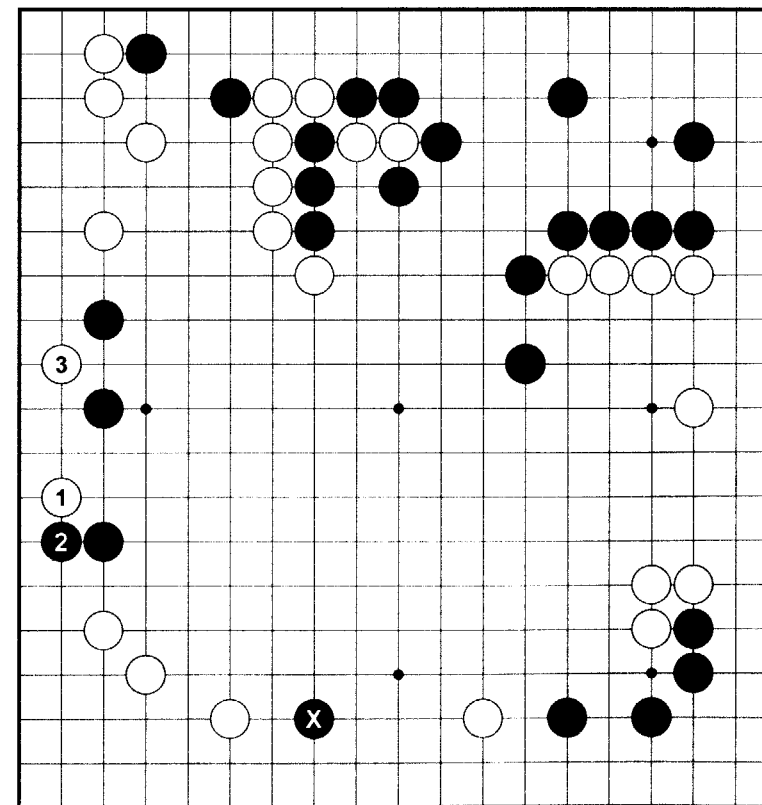
(Deuxième tour du 16^e tournoi Badukwang de la KBS, partie jouée le 17/11/1997)

Fin de partie au 217^e coup
Blanc gagne de 17,5 points

Jugeant que la situation globale ne lui est pas favorable, Noir s'approche de la formation de coin avec le coup X. À première vue, cela semble excessif. Mais il n'est pas facile pour Blanc de trouver une manière efficace de l'attaquer. Une réaction maladroite peut renforcer cet envahisseur et rendre possible pour Noir l'invasion du coin sud-ouest.

A ce moment-là, Blanc lance deux coups successifs en 1 et 3, cherchant un appui en vue de l'attaque de la pierre noire du bord sud.

Figure 1



Séquence des premiers coups

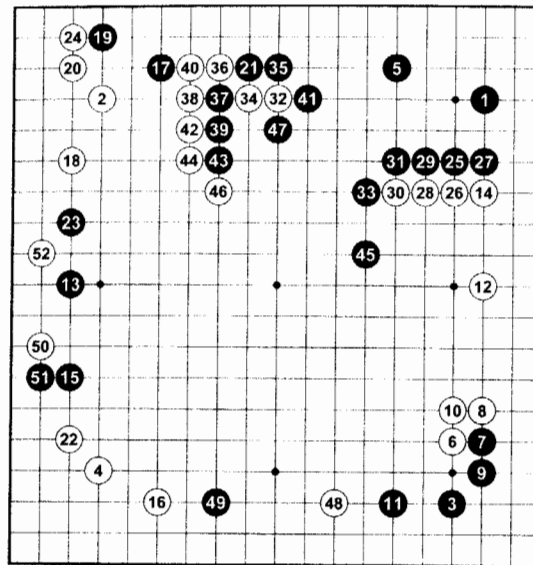


Diagramme 1

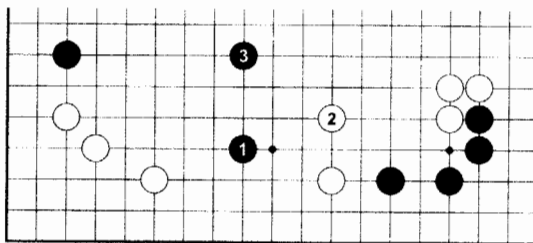
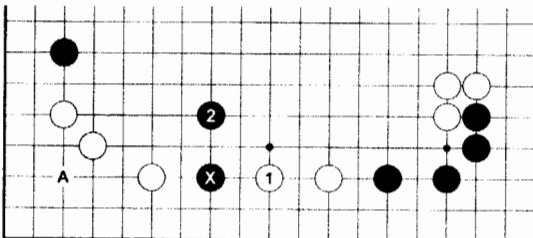


Diagramme 2



Coups 1 à 52

J'ai joué cette partie contre BAEK lors du tournoi de « blitz » Badukwang de la KBS. Ce joueur privilégie un style « théoriquement bien fondé » ainsi que la valorisation du potentiel.

En réponse au coup de réduction en 32, le hané en 33 est excessif. Noir aurait dû jouer ce coup à l'emplacement de 34.

La séquence jusqu'au coup 44 est un échange, mais les points arrachés par Blanc sont importants.

Schéma normal

Le coup noir 49 de la séquence des premiers coups devrait normalement être en 1. Si Blanc saute en 2, Noir peut jouer en 3. Mais il me semble que Noir jugeait ce schéma trop timide pour rattraper son retard.

Malhabile

Il est malhabile pour Blanc d'attaquer la pierre X avec l'extension 1. Si Noir saute en 2, Blanc n'a pas de moyen adapté pour continuer l'attaque. Il ne faut pas trop renforcer ce groupe, sinon l'invasion de Noir au san-san, en A, deviendra possible.

Diagramme 3

Taper ici pour régler le problème là-bas

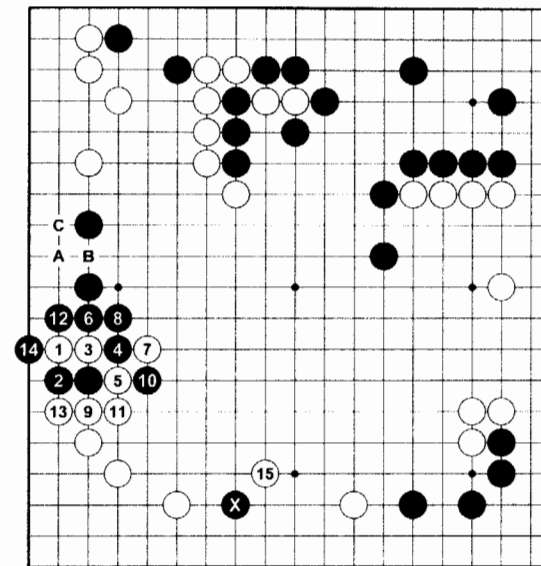


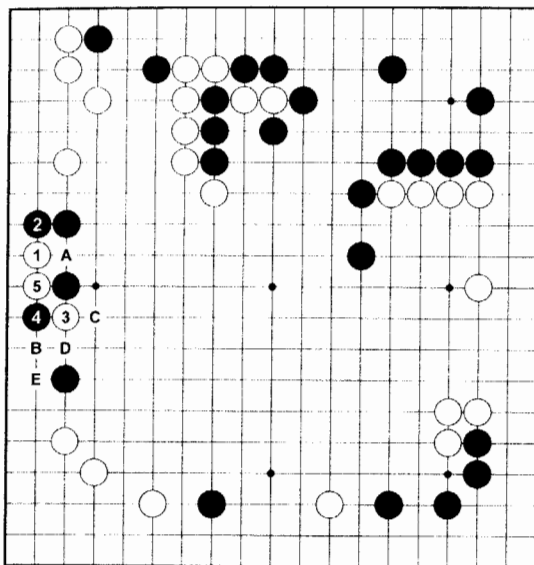
Diagramme 4

Deux groupes sans base de vie

Si Noir bloque de l'autre côté, en 1 de ce diagramme, Blanc se relie au coin avec 2 en privant le groupe noir de base de vie. Noir perd ainsi des points importants et il se trouve divisé en deux groupes sans base de vie à l'issue des coups blancs 6 et 8.

² N.D.T. : cette expression évoque une « apparence » (bruit, écho...) venant de l'est pour une « réalité » (coup, orage...) venant de l'ouest, ce qui correspond sur un goban à un coup à l'est visant une action à l'ouest.

Diagramme 5

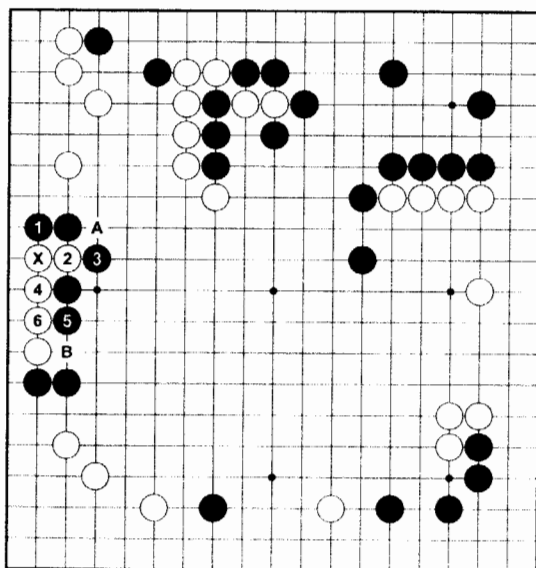


Changer le point d'invasion

Blanc aurait pu faire la première invasion en 1. Blanc plonge Noir dans le désarroi avec 3 et 5, les points A et B étant miaï.

Si Noir répond en C au lieu de 4, Blanc cogne en D après l'échange 5 et A. Puis il se connecte au coin avec E. Noir perd des points ainsi que sa base de vie.

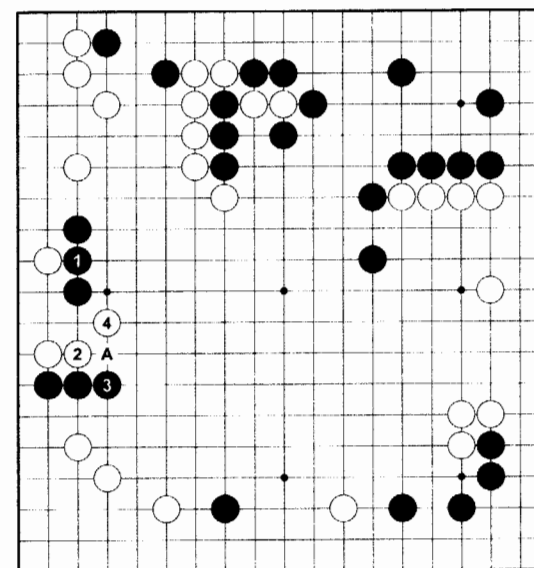
Diagramme 6



Ni reculer ni avancer

Revenons au schéma de la figure 1. Si Noir bloque en 1 de ce diagramme, Blanc obtient le miaï A et B avec la séquence de 2 à 6. Noir ne peut ni reculer ni avancer.

Figure 2

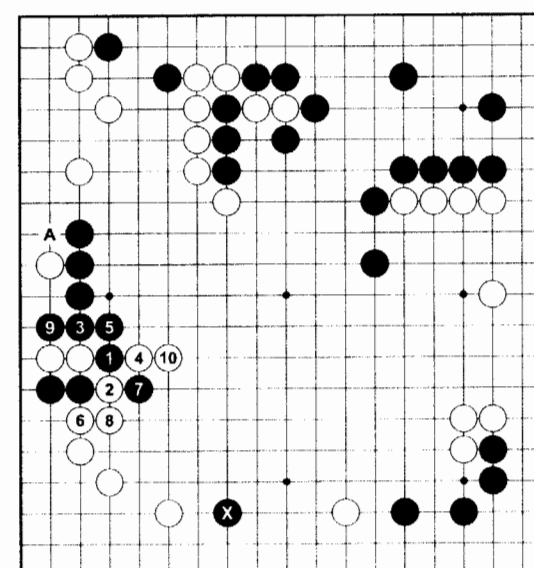


Dur, dur, dur

Alors, la connexion noire en 1 de cette figure est correcte. Mais Noir est mis au pied du mur lorsque Blanc pousse en 2. Après avoir utilisé deux fois les précieuses 30 secondes de sa réserve de temps, Noir s'étend tout droit en 3. Blanc sort alors en diagonale, en 4.

Pourquoi Noir n'a-t-il pas fait hané en A ?

Diagramme 7

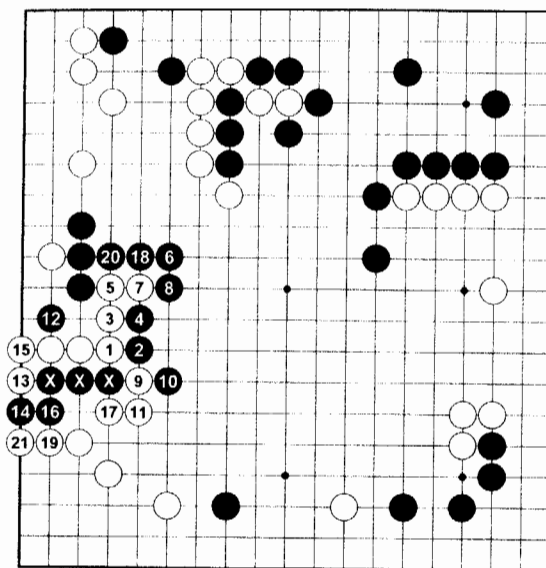


S'occuper de la survie

Si Noir bloque en 1, on aboutit au même type de séquence que celle du diagramme 3. Face à l'extension de Blanc en 10, Noir peut difficilement chercher à sauver sa pierre X, isolée sur le bord sud. Si Noir veut la sortir, Blanc joue A, contraignant son adversaire à lutter pour sa survie.

Dans un tel scénario, Noir n'a aucune chance de gagner la partie.

Diagramme 8

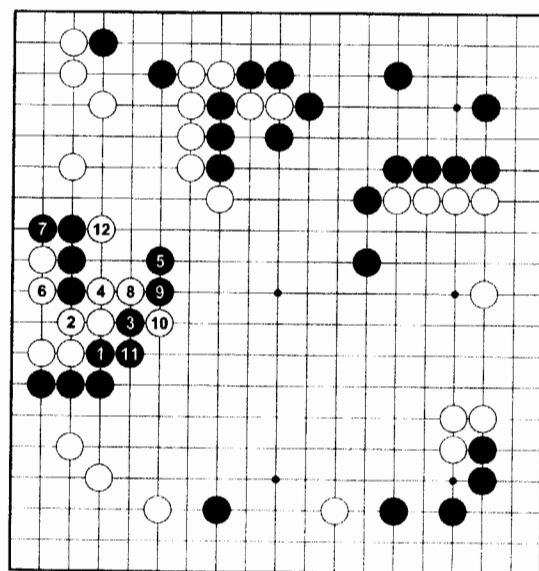


Potentiel non négligeable

Il est aussi possible pour Blanc de pousser tout droit, en 1 de ce diagramme. Après la sortie simple en 3 et 5, Blanc coupe en 9. Il peut ainsi capturer les trois pierres X.

Mais Noir arrive à se renforcer à l'extérieur grâce à cet enfermement. Le potentiel ainsi acquis s'exprimera dans la suite de la partie.

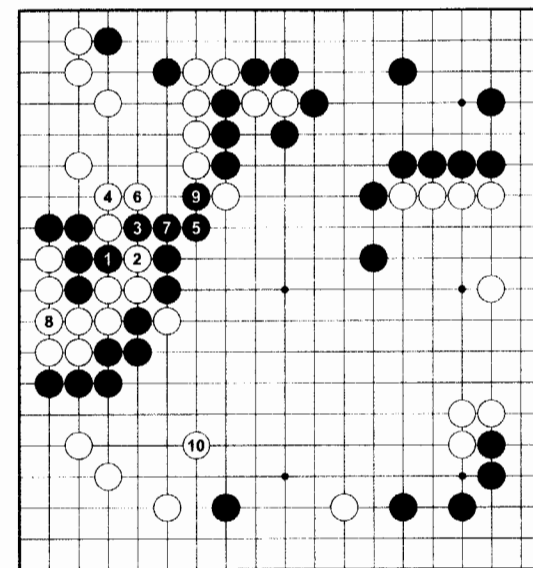
Figure 3



Dans l'embarras

Noir tente de répliquer en 5, en jetant un filet aux mailles un peu lâches. Les faiblesses de ce filet se voient de l'extérieur. En effet, Noir se retrouve en posture délicate lorsque Blanc joue le contact avec le saut en 12.

Figure 4



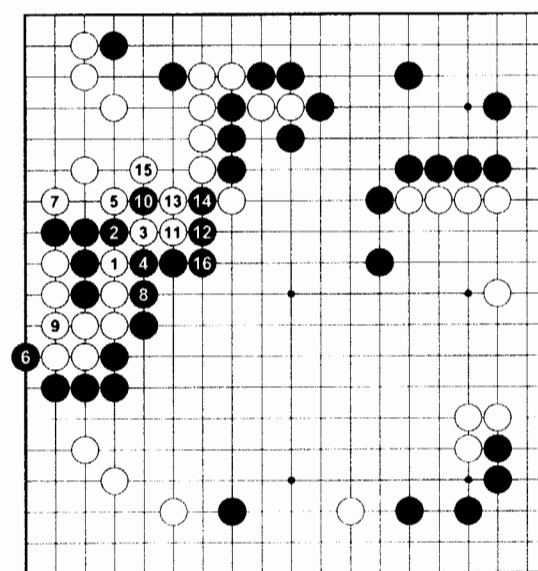
Points et senté perdus

Il est indispensable pour Noir de couper en 1 et 3, quelle qu'en soit l'issue.

Mais la perte que subit Noir par la séquence jusqu'à 8 est énorme.

Comme Noir ne peut omettre la coupe en 9, Blanc obtient en plus le senté pour attaquer Noir dans la zone sud-ouest avec 10; la situation est irréversible.

Diagramme 9

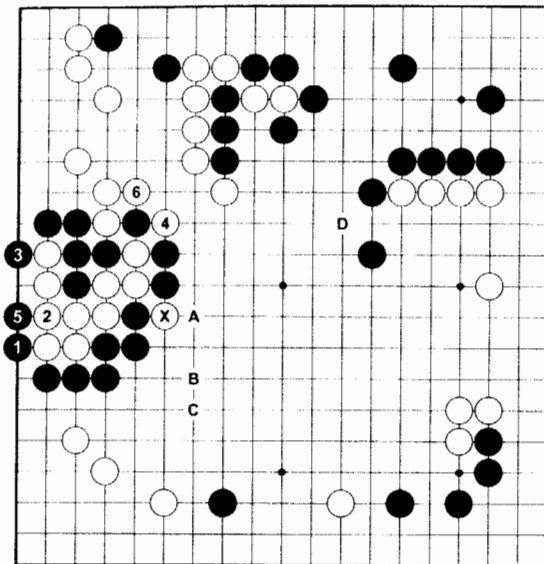


Ce qu'espère Noir

Blanc peut aussi capturer les pierres noires avec la coupe en 1 et 3, au lieu du saut en 12 de la figure 3. Mais dans ce cas, Noir fait atari avec 14, en senté. Avec 16, Noir peut garder un espoir grâce au mur sans faiblesse qu'il a construit dans le centre.

Comparez ce schéma à celui de la figure 4.

Diagramme 10

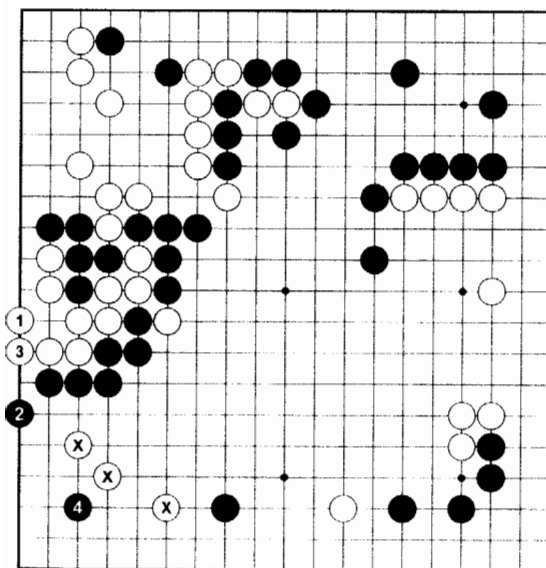


Prix à payer ailleurs

Noir dispose d'un moyen pour sauver son groupe du bord ouest. S'il joue en 1 et 3 au lieu de jouer en 5 de la figure 4 ce groupe sera épargné quand même.

Bien sûr, Noir peut capturer la pierre blanche (X) en faisant atari en A suivi de B. Mais, lors de cet atari en A, le coup blanc en C ou en D fonctionne comme senté, et Noir va être obligé de le payer cher.

Diagramme 11



Connexion correcte

Notez bien le coup de connexion en 8 dans la figure 4. Si Blanc fait un œil en 1 de ce diagramme pour éviter de perdre quelques points, le coup en diagonale 2 fonctionne en senté, et il permet à Noir d'entrer au san-san. La formation des pierres blanches (X) se dégrade tout à coup, et la partie plonge dans le chaos.

L'avantage lié au gain de points sur le bord ouest s'est alors fortement estompé.

Chapitre 2 - RÉDUCTION

29. Rétrécissement du cosmos

Blanc : TAKEMIYA Masaki

Noir : LEE Chang-ho

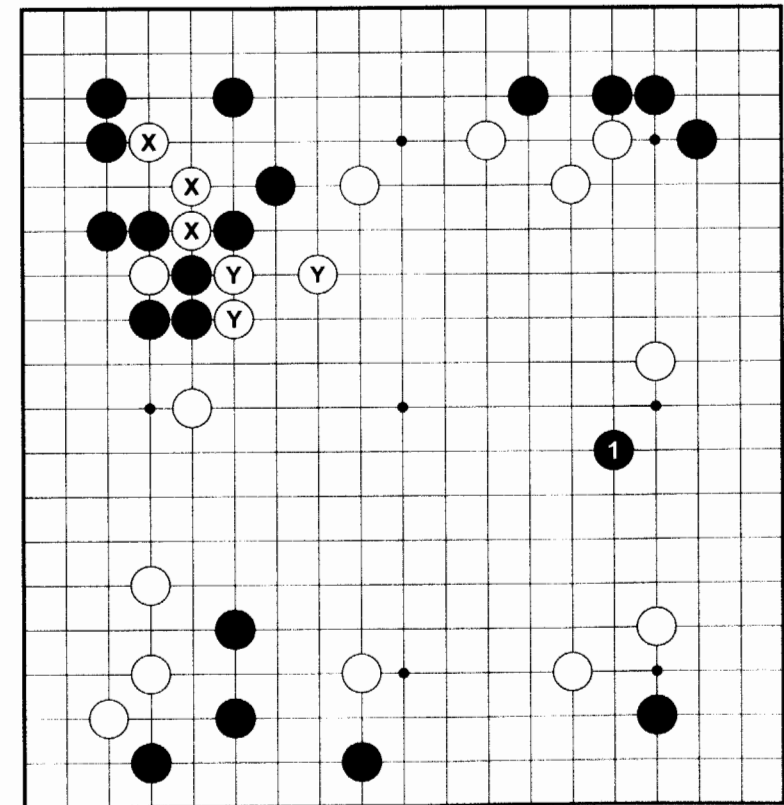
(Partie finale du tournoi international spécial par équipes entre les trois nations, jouée le 18/10/1996)

Fin de partie au 259^e coup
Noir gagne de 8,5 points

L'influence de Blanc s'oppose au territoire de Noir. Un échange important vient de s'achever entre les deux protagonistes : Blanc a bloqué l'accès du centre à Noir avec les pierres (Y) tout en sacrifiant les pierres (X).

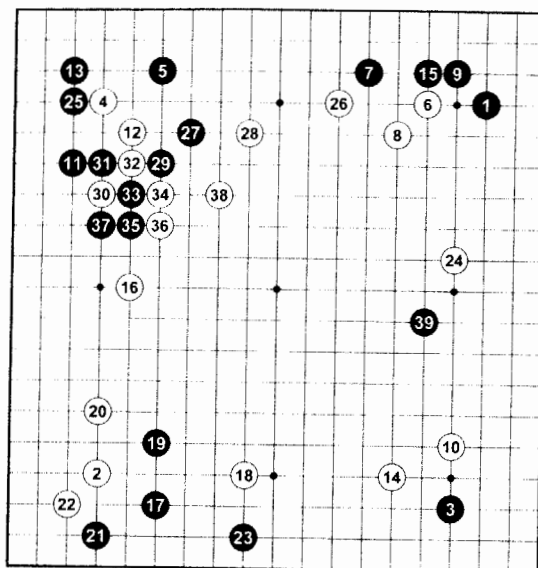
C'est le moment opportun de se focaliser sur le bord est : Noir envoie un éclaireur dans les profondeurs du champ blanc.

Figure 1



Séquence des premiers coups

Coups 1 à 39

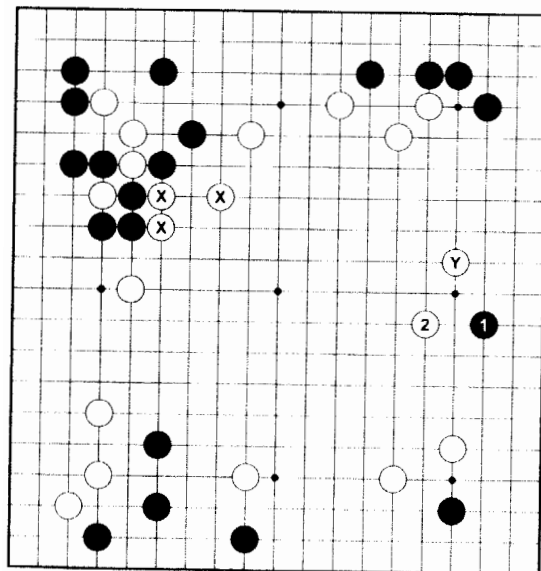


On est engagé dans la finale d'un tournoi international, événement spécial de l'année 1996, organisé autour des trois nations majeures du go : la Corée, la Chine et le Japon.

Jouer en 28 est une excellente idée pour confiner Noir dans le coin en sacrifiant les trois pierres blanches.

Il est vrai que Noir a concrétisé des territoires importants, mais la force potentielle de Blanc n'est pas à sous-estimer, d'autant plus que mon adversaire est un des meilleurs spécialistes de ce type de situation.

Diagramme 1



Favoriser l'adversaire

L'invasion en 1 de ce diagramme au lieu du coup 39 de la partie serait le pire choix du point de vue stratégique. Dans ce cas, Blanc continuerait à édifier une formation cosmique avec le chapeau 2, en harmonie avec les pierres (X) et (Y).

Ce serait un coup qui favoriserait l'adversaire.

Diagramme 2

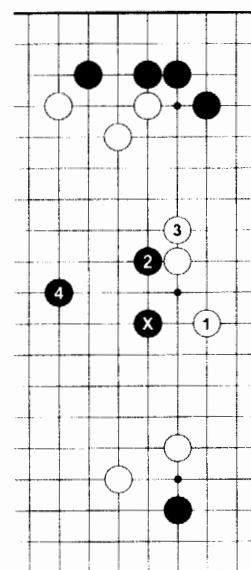
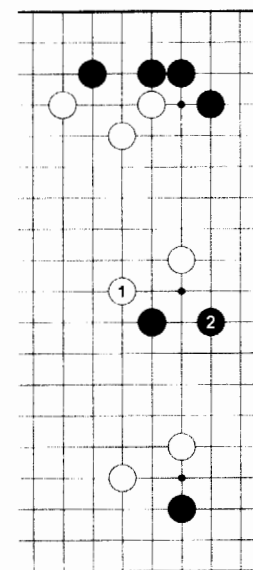


Diagramme 3



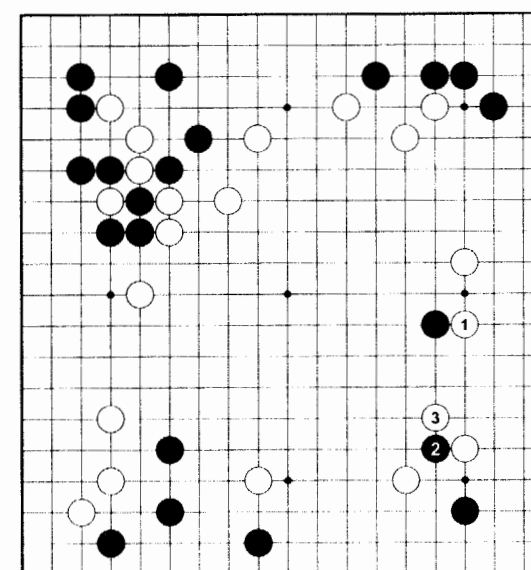
Un peu trop mou

Le coup en 1 du diagramme 2 est la réponse qui vient spontanément à l'esprit. Mais ce coup est un peu trop mou : dans ce cas, Noir prendrait une forme assez flexible avec la séquence jusqu'à 4.

Attaque sans relief

Si Blanc presse sur l'épaule en 1, Noir saute en 2 et se trouve déjà quasiment stabilisé. Le bord blanc à l'est risque d'être complètement dévasté.

Figure 2



Ordre sophistiqué des coups

Le coup 1 de cette figure est une réaction forte et appropriée. C'est le bon moment pour Noir de jouer un coup de sonde en 2 : Blanc ne peut alors pas faire autrement que de reculer en 3.

Maintenant, la situation locale devient de plus en plus fertile en possibilités.

Diagramme 4

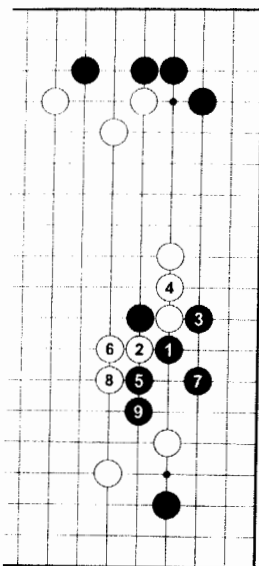
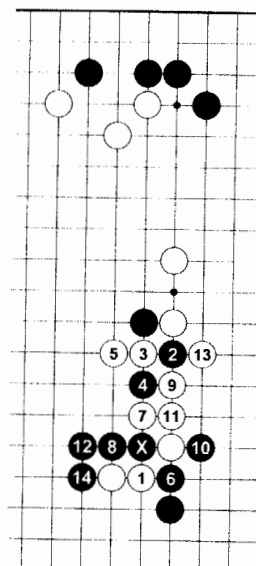


Diagramme 5

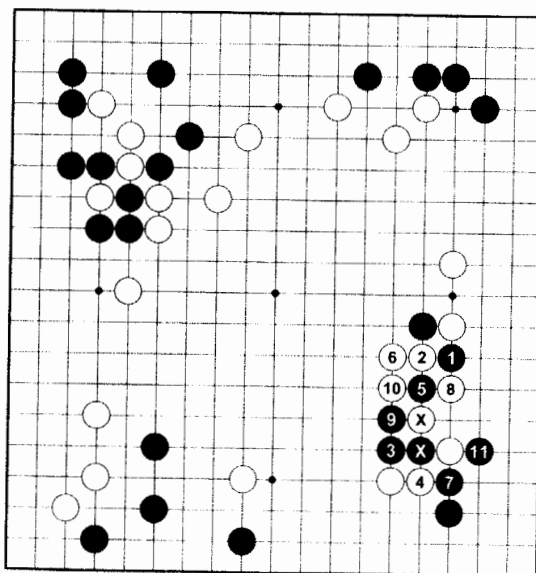
**Profits non équitables**

Si Noir fait hané directement en 1 du diagramme 4, au lieu du coup 2 de la figure 2, le centre blanc sera bien protégé avec la séquence jusqu'à 9, qui profite ainsi plus à Blanc qu'à Noir.

Gros et net

Après le coup de contact X, mieux vaut éviter, pour Blanc, de bloquer en 1. Le diagramme 5 montre une variante possible. Le territoire noir dans la zone sud-est devient gros et net.

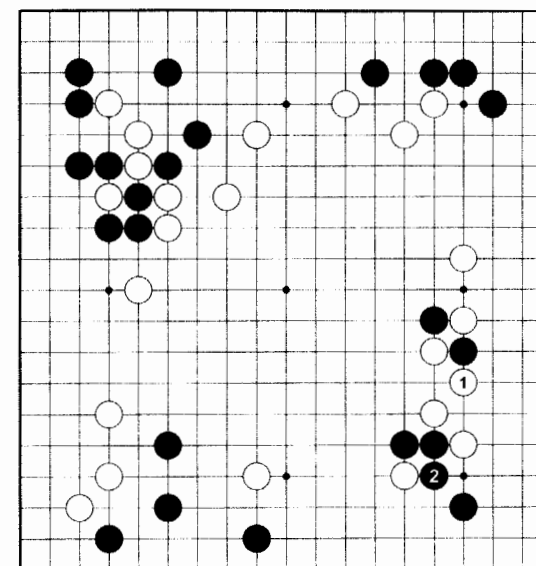
Figure 3

**Combat compliqué**

Noir provoque la coupe en 2, comme dans le diagramme 4, mais avec une nuance : cette coupe est précédée de l'échange de X pour (X). Au niveau de la tactique, cette nuance est en effet capitale, comme on peut constater dans la séquence qui s'ensuit : un combat à haut risque a lieu lorsque Blanc coupe en 4, en réponse au coup 3 de Noir.

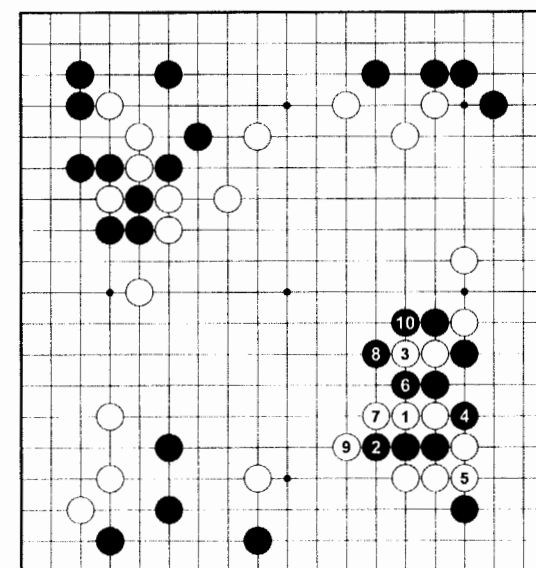
Mais Noir est satisfait de pouvoir faire atari en 11.

Diagramme 6

**Forme vigoureuse**

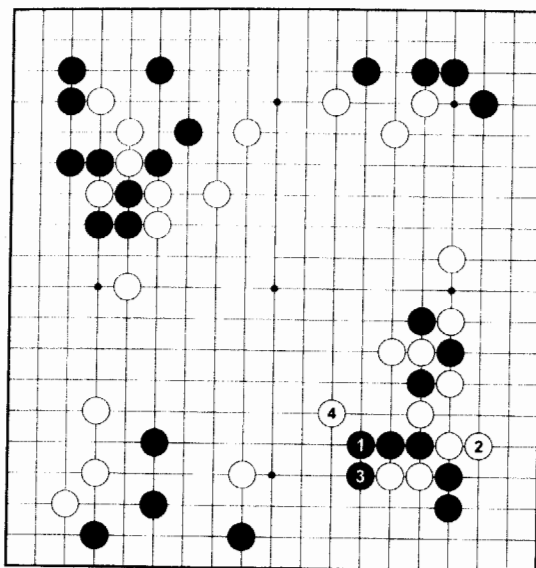
Blanc devrait-il jouer en 1 de ce diagramme au lieu du blocage en 4 de la figure 3 ? Si Noir connecte en 2, la forme obtenue est tellement vigoureuse qu'il peut agir librement au centre sans aucun souci pour le groupe du coin. En plus, il reste un petit aji sur le bord est.

Diagramme 7

**Capture en « carapace de tortue »**

Est-il possible pour Blanc de sortir en 1 au lieu de jouer en 6 de la figure 3 ? Il pourrait obtenir un territoire considérable dans le coin avec la séquence jusqu'à 9, mais Noir aurait la possibilité de faire la capture en « carapace de tortue » avec 10. Blanc verrait ainsi s'évanouir son centre, zone essentielle dans cette partie.

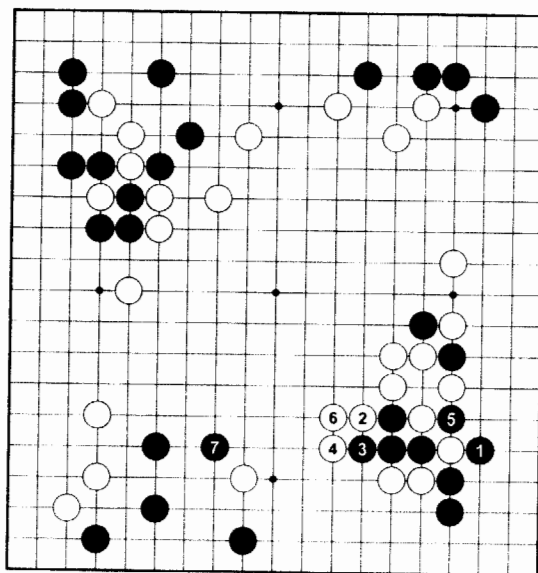
Diagramme 8



Dans le piège du sacrifice

Noir ne doit pas négliger les coups en 9 et 11 de la figure 3. S'il s'étend en 1 de ce diagramme, Blanc joue en 2 qui force le coup tournant en 3, puis frappe à l'épaule en 4. Noir est alors piégé par le sacrifice des deux pierres offertes par Blanc.

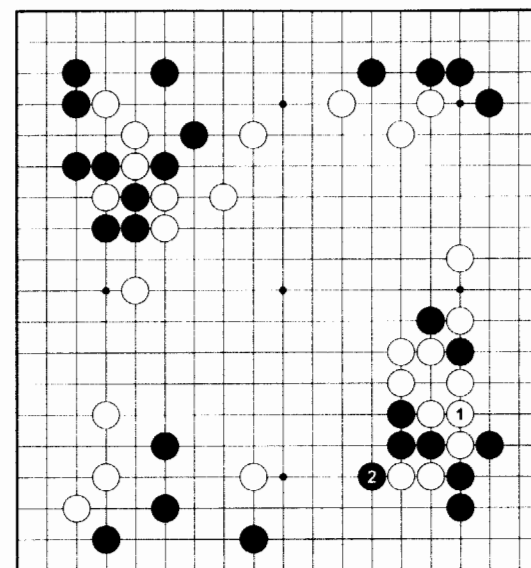
Figure 4



Succès de Noir

Blanc souffre de ne pas pouvoir se connecter en 5 de ce diagramme. Il fait atari en 2 et 4 en laissant Noir capturer une pierre avec 5. Mais cette capture est grosse en soi. Avec le senté, Noir entame une deuxième réduction avec 7.

Diagramme 9

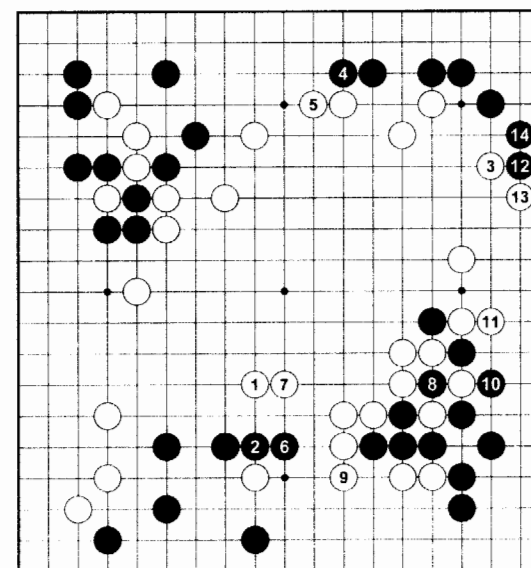


Pas le droit de connecter

Pourquoi Blanc n'a-t-il pas connecté en 1 ?

Si tel avait été le cas, Noir aurait avalé goulûment une bonne tranche de territoire avec 2. C'eût été insupportable pour Blanc.

Figure 5

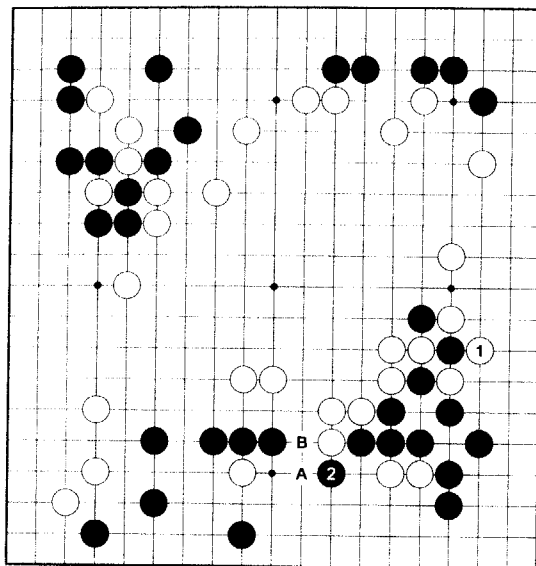


Situation irréversible

Voici la suite de la partie. Malgré tout, Blanc persiste à clamer son hégémonie territoriale sur le centre avec 1. Noir joue 4, 6, 8 et 10 en senté, à sa grande satisfaction. Il glisse ensuite en 12, et la situation est alors irréversible.

Blanc n'aurait-il pas pu capturer une pierre noire après le coup 8 au lieu de descendre en 9 ?

Diagramme 10

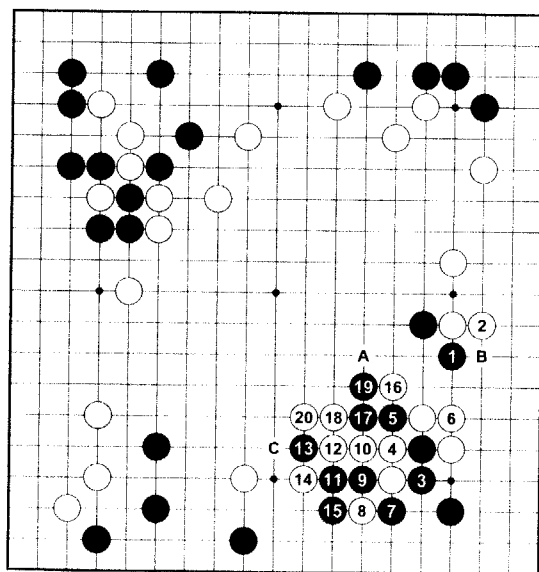


Force de la triple capture

Si Blanc capture une pierre noire en 1, Noir bloque en 2. Si Blanc fait le hané en A, Noir répond en B. Il n'y a alors plus de discussion. L'enchaînement des captures de pierres blanches dans la zone sud-est serait énorme. C'est la raison pour laquelle Blanc a permis à Noir de faire la triple capture.

N'y avait-il pas une alternative pour Blanc ?

Diagramme 11



Un exemple de « aurait dû... »

Après le hané en 1, Blanc aurait dû s'étendre en 2. Dans ce cas, Noir aurait beaucoup souffert. Par exemple, après l'échange 3-4, si Noir coupe en 5, on peut envisager la séquence jusqu'à 20. Dans ce schéma, Noir, étant sollicité en plusieurs endroits, est soumis à une forte pression : via le shicho en A, la descente en B et la sortie en C.

Dans cette zone, on peut imaginer de multiples variantes qui seraient moins mauvaises pour Blanc que celle de la partie.

30. Deux tapes inamicales sur l'épaule

Blanc : SEO Bong-su

Noir : LEE Chang-ho

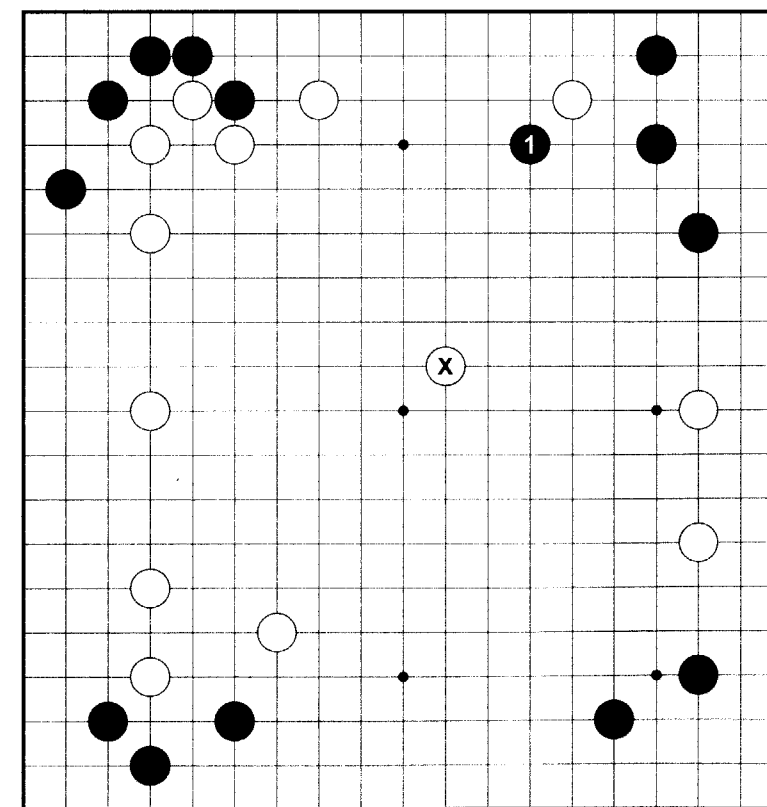
(Quart de finale du 1^{er} tournoi international pour la Coupe Samsung, jouée le 28/10/1996)

Noir occupe les quatre coins. Blanc voyage dans le cosmos. Cette scène nous rappelle une des parties jouées entre CHO Chi-kun et TAKEMIYA Masaki. Blanc vient de lancer ambitieusement un satellite.

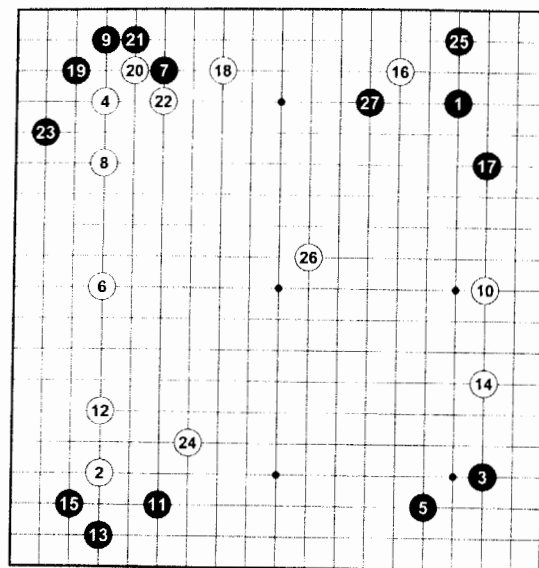
Pour contrer l'ambition de Blanc, Noir commence par effectuer une réduction en attaquant à l'épaule, en 1.

Blanc abandonne au coup 179

Figure 1



Séquence des premiers coups

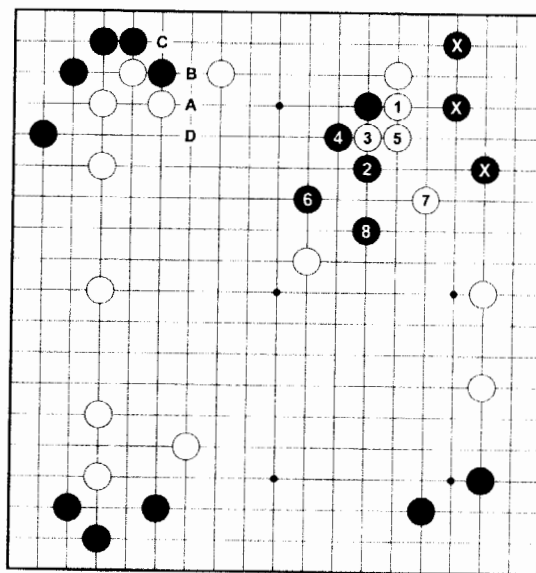


Coups 1 à 27

Cinq joueurs coréens étaient présents en quart de finale de la Coupe Samsung en 1996 ; une partie au moins devait donc se jouer entre deux Coréens. Ce fut justement celle entre SEO et moi.

À la surprise générale, Blanc déploie une stratégie cosmique.

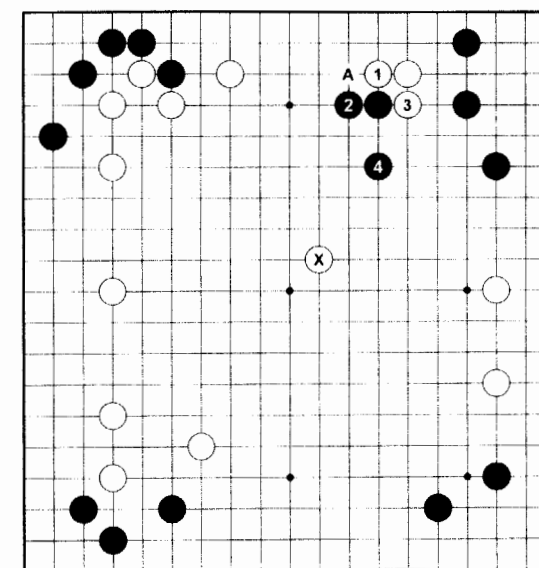
Diagramme 1



Adversaire redevable

Il est difficile de trouver une bonne réponse à ce coup sur l'épaule. Si Blanc pousse en 1, Noir saute en 2 et la force centrale blanche s'estompe avec la séquence jusqu'à 8. La formation solide de X du coin n'est pas fragilisée par la construction du mur blanc entre les deux groupes noirs. De plus, après la séquence Noir A, Blanc B et Noir C, Blanc ne peut plus lancer le shitcho en D, à cause de la pierre noire en 6. Par conséquent, le coup blanc 1 est favorable à Noir.

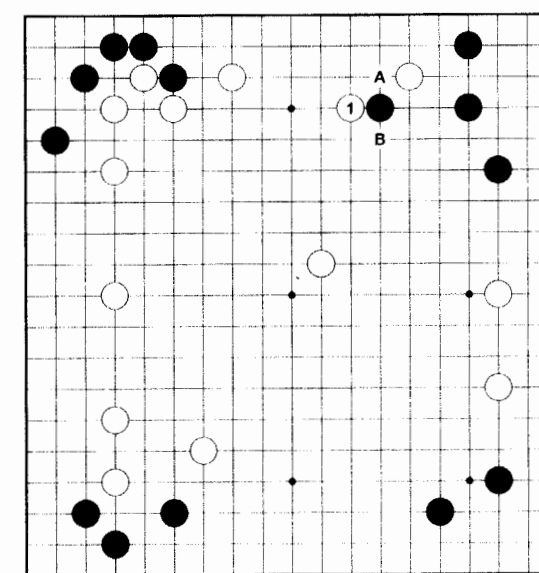
Diagramme 2



Soumission

Pousser en 1, c'est se soumettre à la volonté de Noir. Avec 2, Blanc perd déjà une partie de sa force au centre. Si Blanc pousse en 3, Noir saute tout simplement en 4. La pierre blanche X posée au centre est rendue terne par cette séquence.

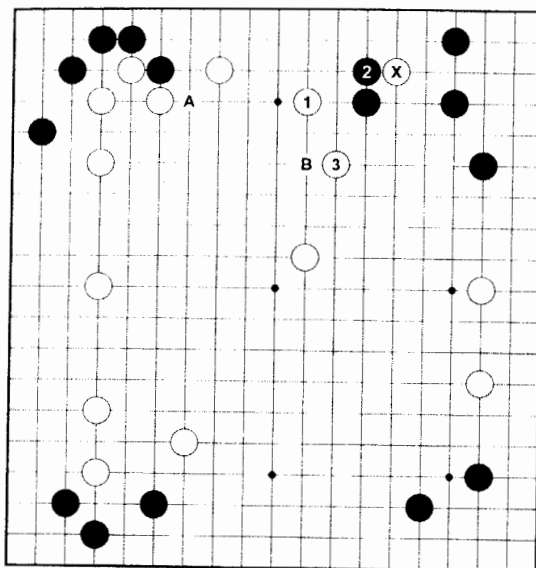
Figure 2



Défense au contact

Après une longue réflexion, Blanc opte pour la défense au contact en 1. Blanc espère que Noir prendra une pierre blanche en A afin de pouvoir faire hané en B, si possible en senté. Un tel échange, quel qu'en soit l'effet, positif ou négatif, n'est pas tolérable pour Noir. Il va donc s'y opposer de manière virulente.

Diagramme 3



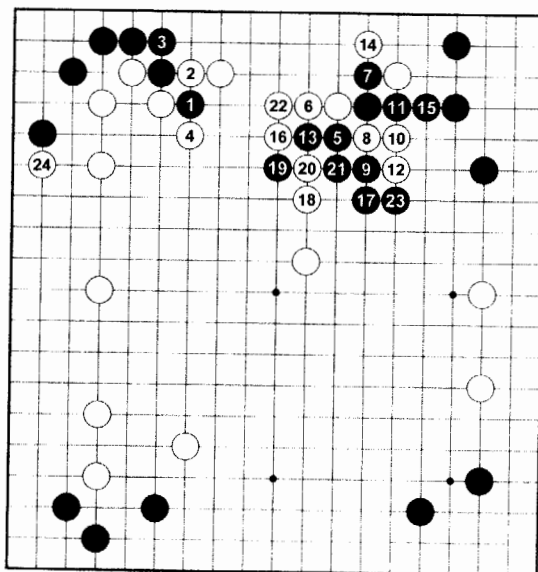
Raisonné, mais...

Pour Blanc, il serait raisonnable de jouer 1 qui garde une petite distance par rapport au coup adverse à l'épaule. Malgré la perte subie localement par 2, Blanc pourra renforcer son influence avec 3.

Mais il me semble que ce schéma ne plaisait pas à SEO qui affectionne le combat au corps à corps.

Au lieu de la réponse en 2, Noir peut aussi entrer tout de suite en B, en vue du hané en A.

Figure 3

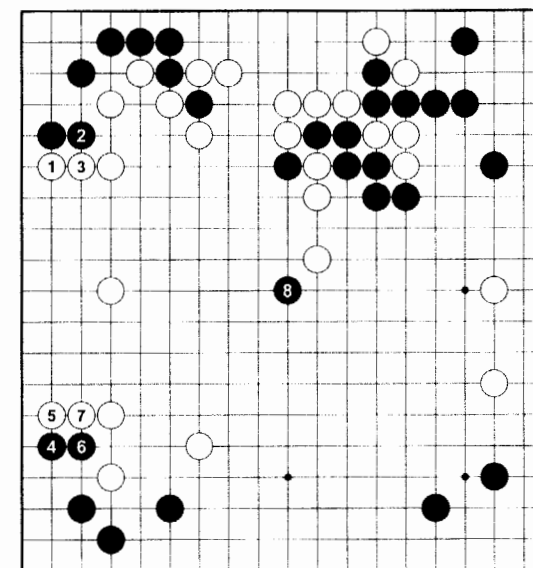


Favorable à Noir

Noir sonde d'abord la réaction de Blanc par le hané en 1. Voyant que Blanc fait atari en 4 en vue de mener le shitcho, Noir surprend son adversaire en jouant 5. En effet, à cause de ce shitcho, il est difficile pour Blanc de jouer librement. Blanc résiste quand même avec 8, mais il se retrouve divisé. A l'issue de la mêlée, Noir capture trois pierres avec le gros coup 23.

Il faut bien remarquer le hané en 19, étape utile jouée avec un bon « timing » : ce coup se révèle tout de suite être une épine pour Blanc.

Figure 4

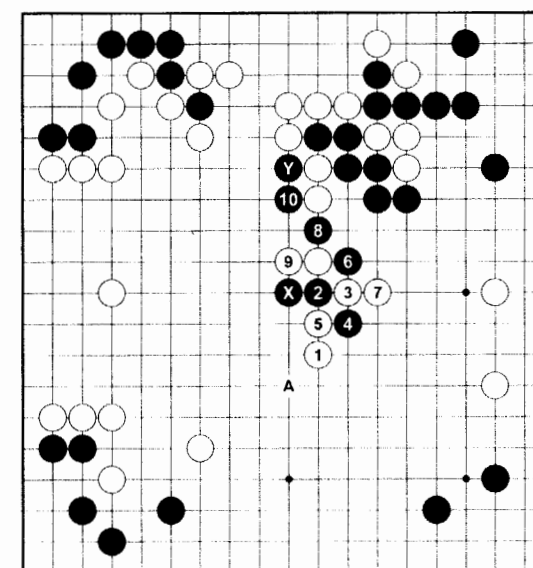


Deuxième tape sur l'épaule

Blanc cesse d'élargir le centre pour s'occuper du bord ouest avec 1 et 3. Noir décide alors de lancer un deuxième coup à l'épaule en 8, après l'échange de 4 à 7.

Ce coup de réduction échappe ingénieusement à une attaque directe de Blanc : il se trouve positionné idéalement, c'est-à-dire ni trop profond dans la zone d'influence de Blanc, ni trop en dehors de celle-ci.

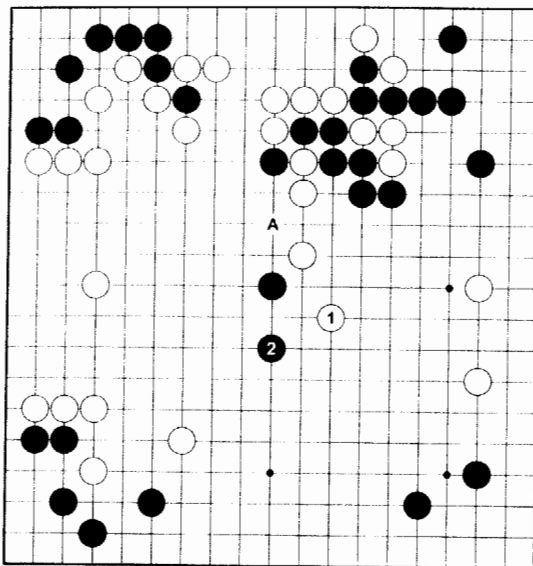
Diagramme 4



Difficile à attaquer librement

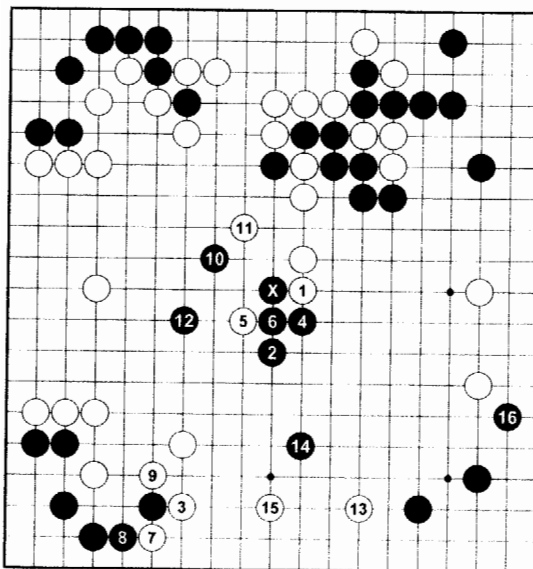
Une des difficultés de Blanc consiste à ne pas pouvoir attaquer librement la pierre X assise sur son épaule à cause de la pierre de sacrifice Y. Par exemple, si Blanc jette un filet en 1, sa ligne de défense ne résiste pas, comme le montre la séquence jusqu'à 10. Et dans ce schéma, il reste encore une menace de réduction en A.

Diagramme 5



Suivant la maxime de go qui dit « pour attaquer efficacement, fais un saut de cheval », on peut imaginer que Blanc joue en 1 de ce diagramme. Mais, dans ce cas, Noir sortira tout simplement en 2, en laissant un aji important en A.

Figure 5



Les coins l'emportent

Ayant jugé qu'il est impossible d'attaquer directement la pierre X, Blanc se dirige vers le bord sud avec 3 et 7 pour préparer le combat à venir au centre. Mais Noir se stabilise tout de suite avec 10 et 12. Les territoires noirs acquis dans les quatre coins depuis le début de la partie apparaissent imposants à ce stade. Et Noir « enfonce le clou » avec 16.

Dans chaque étape de la réduction du centre, Noir a mené avec succès l'attaque à l'épaule.

31. Une réduction opportune devenue un « joséki de tchuban »

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : YOO Chang-hyuk

(Deuxième partie de la finale du 1^{er} tournoi international pour la Coupe LG, jouée le 19/03/1997)

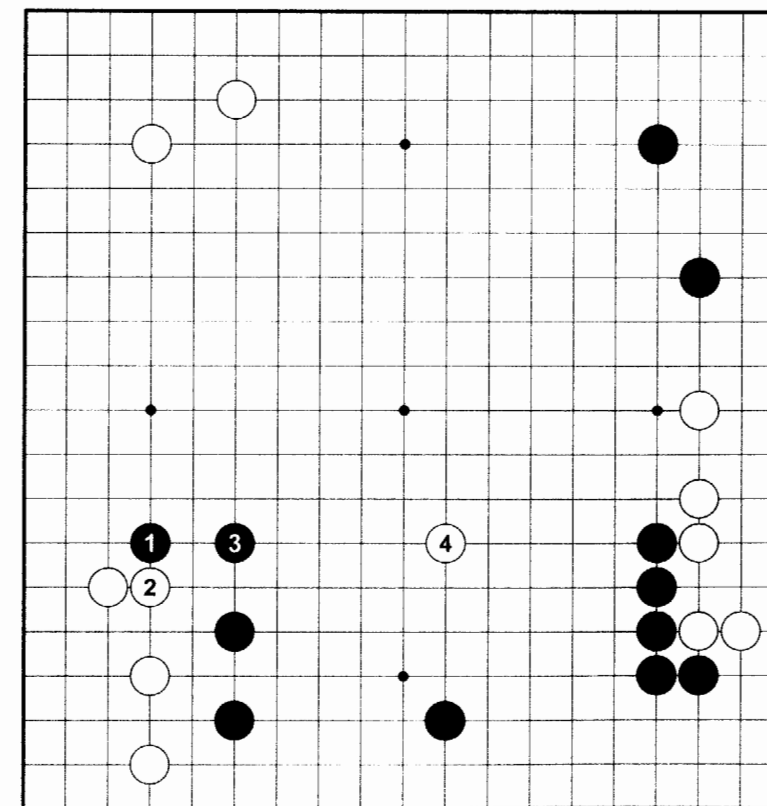
Fin de partie au 234^e coup
Blanc gagne de 3,5 points

Après l'échange 1 et 2, Noir élargit son moyo avec le saut en 3. Blanc ne peut pas hésiter : il doit maintenant le réduire.

Noir limite la profondeur de cette réduction en jouant 4.

Cette forme de réduction deviendra un joséki de tchuban dans la mesure où le mini-fuséki chinois va être à la mode.

Figure 1



Séquence des premiers coups

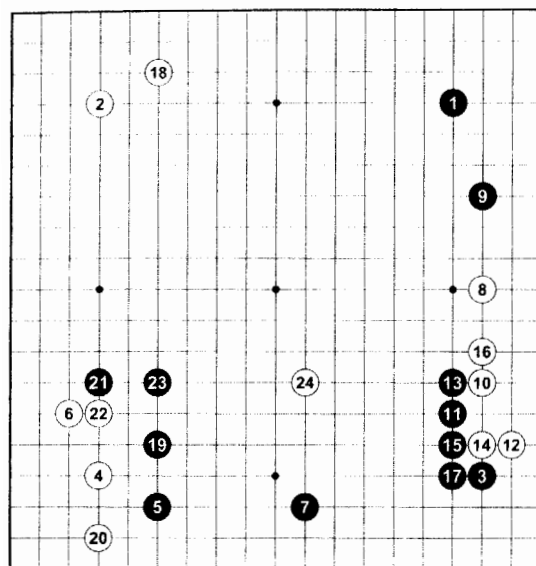


Diagramme 1

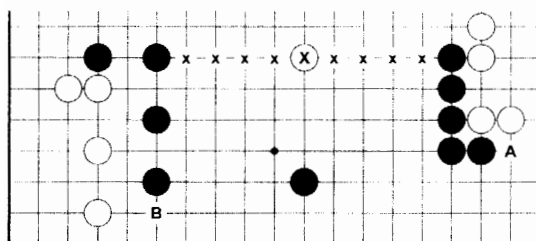
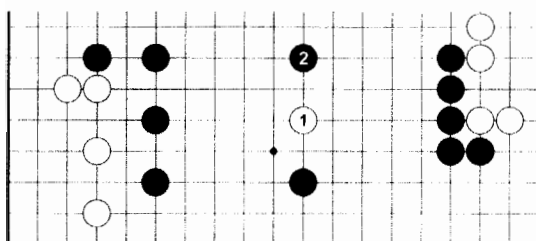


Diagramme 2



Coups 1 à 24

YOO et moi sommes parvenus en finale du 1^{er} tournoi international LG, à la satisfaction de tous les amateurs de go en Corée. Même si j'ai remporté ce match 3 à 0, chaque partie a été très disputée et le résultat a été serré. Noir opte ici pour un jeu de moyo, Blanc suit un style plus territorial.

Pas trop profondément

Le coup blanc (x) se limite à la ligne horizontale du moyo noir esquissé par les deux côtés. Blanc dispose de deux points de yosé importants : A et B. Alors il ne doit pas y pénétrer plus profondément.

Perdre l'initiative

Si Blanc joue le chapeau en 1, suivant la maxime de go qui dit « pour réduire un territoire, faites un chapeau », Noir attaque en 2. Même si Blanc réussit à survivre sur place, il perdra forcément l'initiative.

Diagramme 3

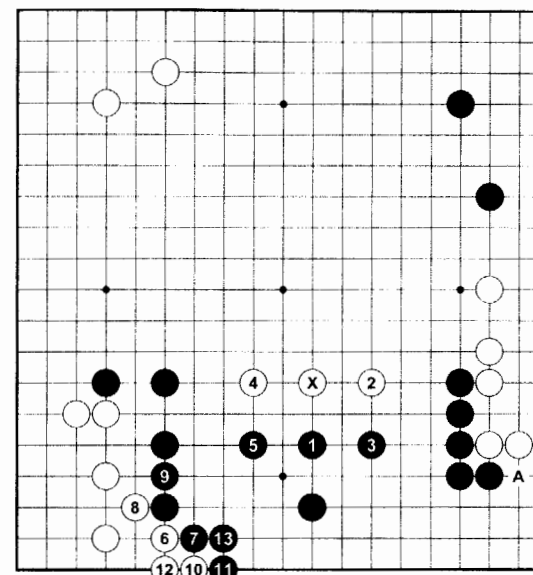
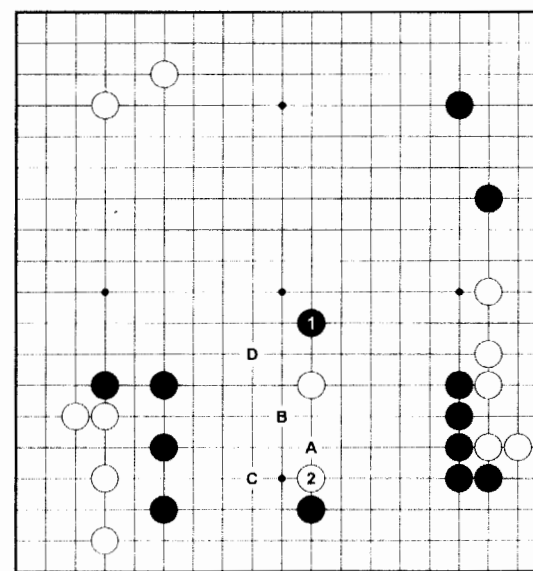


Figure 2



Noir humilié

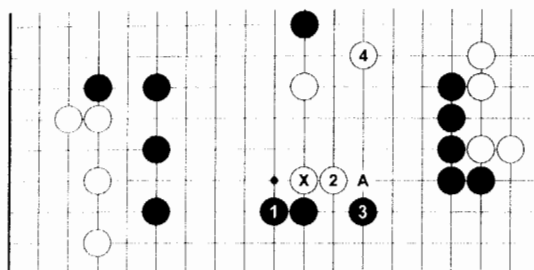
Défendre le territoire du bord sud avec le coup 1 est bien trop passif. Une telle attitude est inimaginable chez les professionnels. Blanc peut réduire en senté le territoire noir en menant la séquence de 6 à 13 précédée de 2 et 4. Et la porte en A est toujours ouverte.

Adossement

Il est donc normal que Noir attaque la pierre blanche avec le chapeau en 1. Noir cherche par là un bénéfice secondaire en points ou en potentiel dans la zone alentour, en conservant le senté,

Il faut bien remarquer le coup de contact en 2, que l'on peut nommer « adossement ». Si Blanc saute en A au lieu de 2, Noir alourdira Blanc avec le coup forçant B, puis l'attaquera en C ou en D.

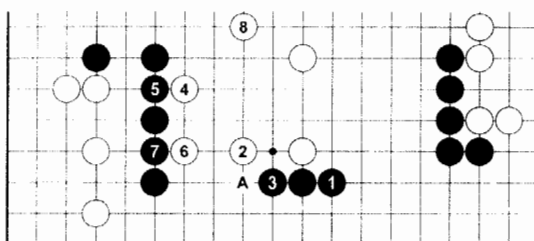
Diagramme 4



Trop mou

Si Noir s'étend en 1 après le coup de contact de la pierre (X), Blanc joue en 2, forçant 3, puis s'envole en 4. Le point A reste un privilège senti de Blanc.

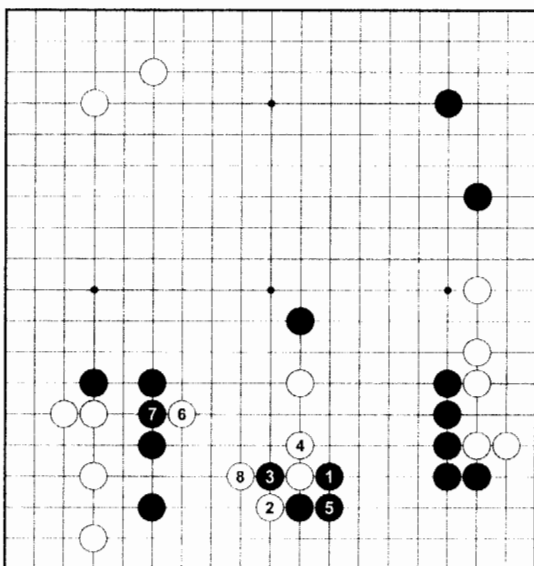
Diagramme 5



Similaire

Si Noir s'étend de l'autre côté, la séquence qui en résulte n'est pas très différente de la précédente. Si Blanc s'échappe en 8, après avoir joué 2, 4 et 6 en senti, Noir n'obtient rien d'autre que la faiblesse, en A.

Diagramme 6

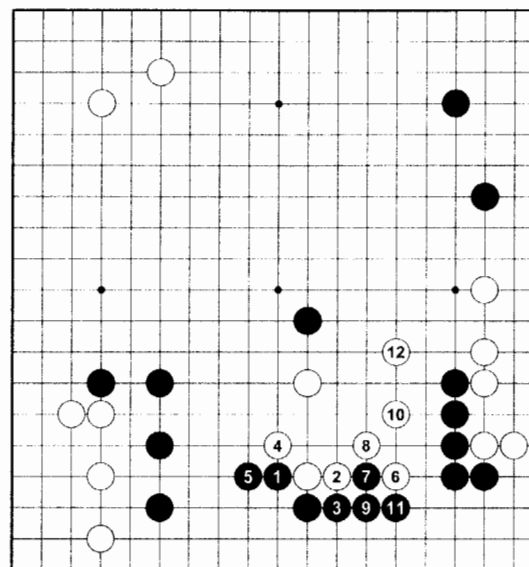


Shitcho caché

Alors faut-il faire hané ? Mais le hané du côté droit, en 1, n'est pas dans la bonne direction. Si Blanc fait aussi hané en 2, Noir tombe dans un piège avec la séquence de 3 à 8.

Il faut pressentir le shitcho « invisible »...

Figure 3

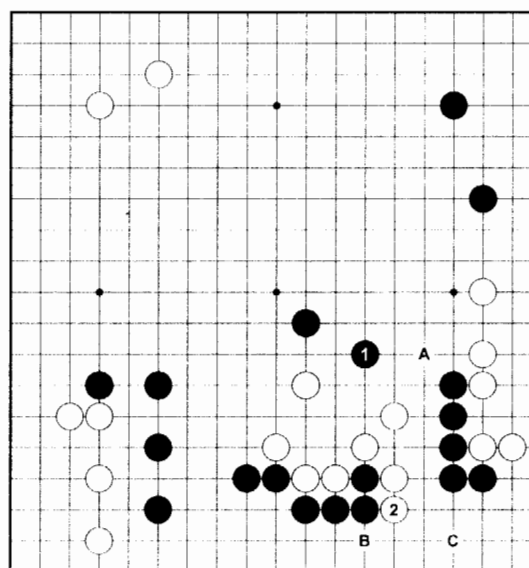


Blanc se stabilise

Par élimination, seul le hané en 1 qui a été joué reste possible.

Mais Blanc obtient une forme stable avec la séquence jusqu'à 12. À ce stade, il se retrouve dans une situation confortable, même si l'on ne peut pas assurer qu'il soit en avance.

Diagramme 7



Attaquer ?

Au lieu de 11 de la figure précédente, est-il possible pour Noir d'attaquer Blanc avec le coup 1 de ce diagramme ? Mais si Blanc descend en 2, Noir doit se protéger de la coupe en A. Le groupe blanc n'est lui-même pas si fragile car il peut se renforcer avec B et C, et la perte des points noirs n'est pas négligeable.

Diagramme 8

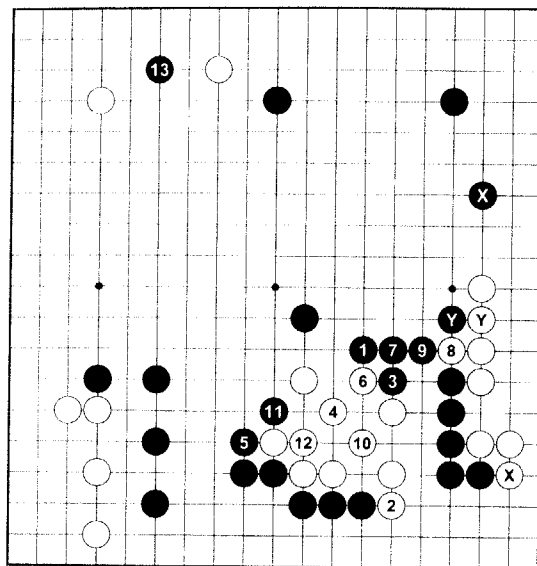


Schéma similaire n°1

C'est une séquence de la partie que j'ai jouée avec mon Maître CHO lors de la finale du tournoi Baedalwang, qui a eu lieu un peu plus tard. Mon Maître jouait avec les pierres noires. Ici, le déploiement est très proche de celui que nous venons d'étudier, excepté en quelques points (surtout les échanges de X et X et de Y et Y). Dans ce contexte, le coup noir en 1 se révèle efficace.

Finalement Blanc recule devant Noir jusqu'à survivre d'une manière misérable. C'est un succès indéniable pour Noir.

Diagramme 9

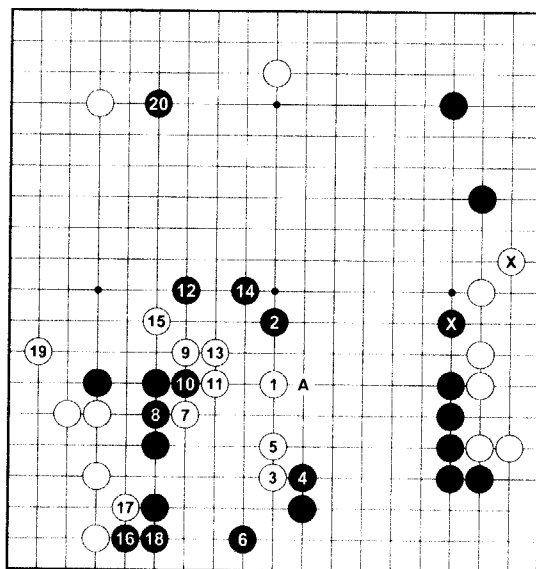


Schéma similaire n°2

On a pu voir la séquence montrée ici quelques mois plus tard, dans une partie jouée entre CHO Sun-jin et KIM Sung-jun, lors du tournoi international Samsung.

On a déjà échangé les deux coups X et X. Par rapport aux deux parties précédentes, et en raison du renforcement du mur noir acquis par cet échange, Blanc se décale d'une intersection à gauche de A. La suite de la partie prend une tournure tout à fait différente du fait de ce léger glissement de contexte.

32. Mur édifié à partir d'un coup à l'épaule

Blanc : SEO Bong-su

Noir : LEE Chang-ho

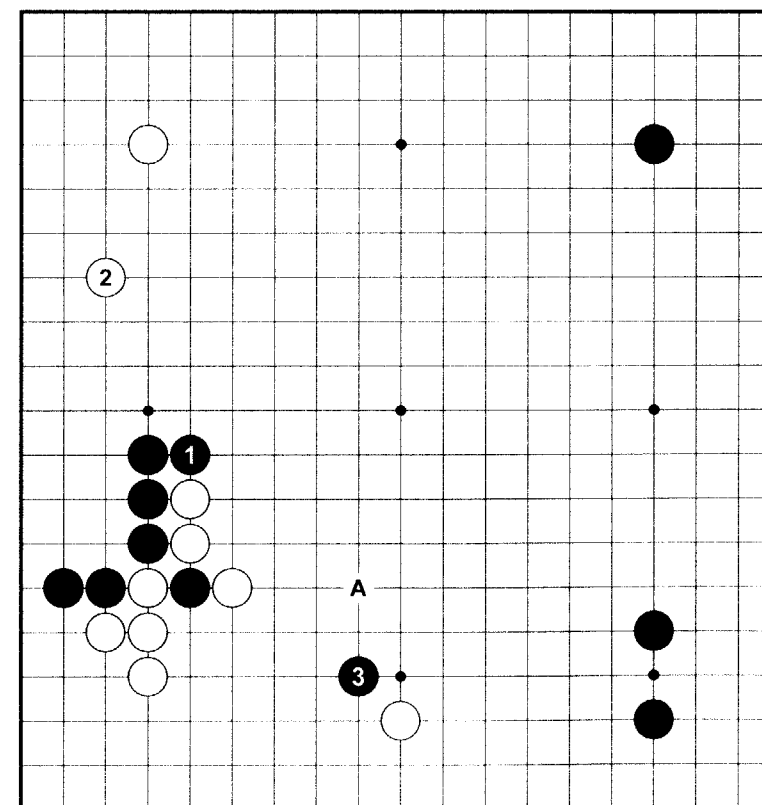
(Quatrième partie de la finale du 2^e tournoi international pour la Coupe de la Bourse Dongyang, jouée le 31/10/1990)

Noir abandonne au coup 168

Lorsque Noir joue en 1, coup tournant qui aspire à faire rayonner sa force, Blanc s'étend en 2, coup d'occupation territoriale rapide. Blanc aurait pu jouer en A pour élargir sa formation au sud. Mais selon moi, il craignait une approche noire du coin nord-ouest facilitée par une base arrière renforcée.

Noir lance alors le coup de réduction en 3 visant à détruire la formation blanche.

Figure 1



Séquence des premiers coups

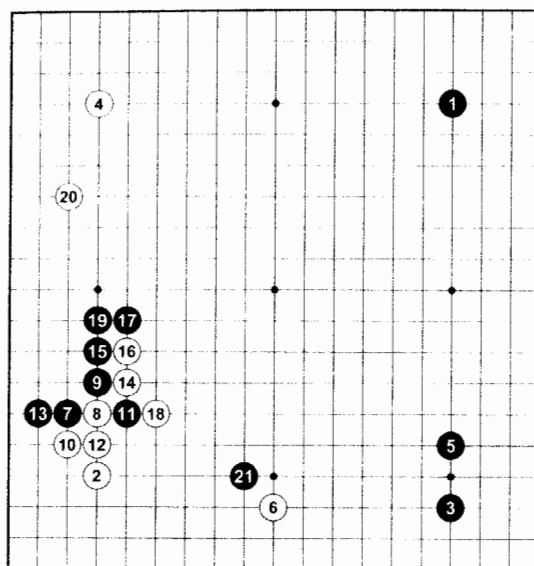
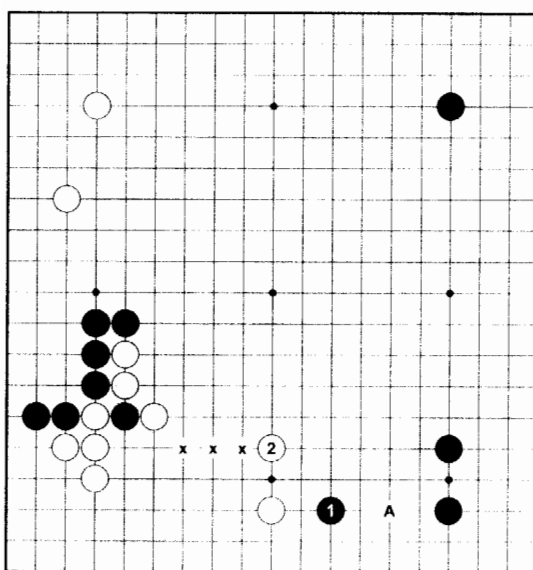


Diagramme 1



Coups 1 à 21

C'est la dernière partie de la finale du tournoi international de la Bourse Dongyang de l'année 1990. Depuis le début de ma carrière professionnelle, j'ai souvent battu SEO et tout le monde avait parié que j'allais remporter cette finale. Mais c'était sous-estimer le « fighting spirit » de SEO. Je m'inclinai devant sa démonstration de force alliée à sa longue expérience.

SEO a choisi le « joséki LEE » dans le coin sud-ouest, surnommé ainsi en raison de mon penchant pour ce type de joséki ; je me suis alors senti un peu provoqué.

Au bénéfice de l'adversaire

À première vue, l'extension en 1 de ce diagramme est importante et on tendra volontiers la main pour la jouer. Mais si Blanc saute en 2, il construit un territoire imposant, démarqué par la ligne « x », auquel s'ajoute le bonus de l'invasion en A.

Renforcer la formation adverse au point d'effacer l'aji exploitable, c'est un acte dommageable qui ne bénéficie qu'à l'adversaire.

Figure 2

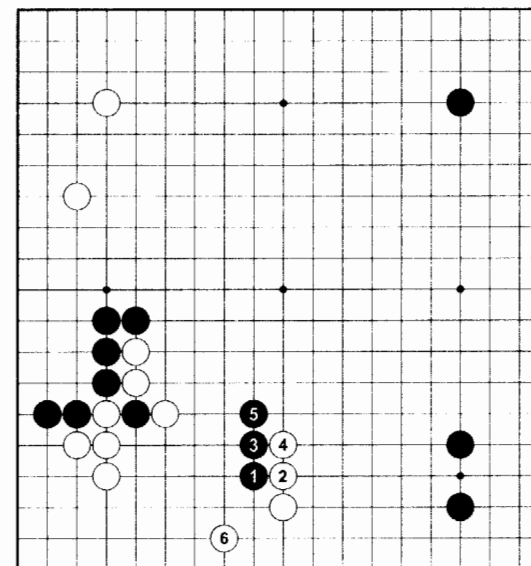
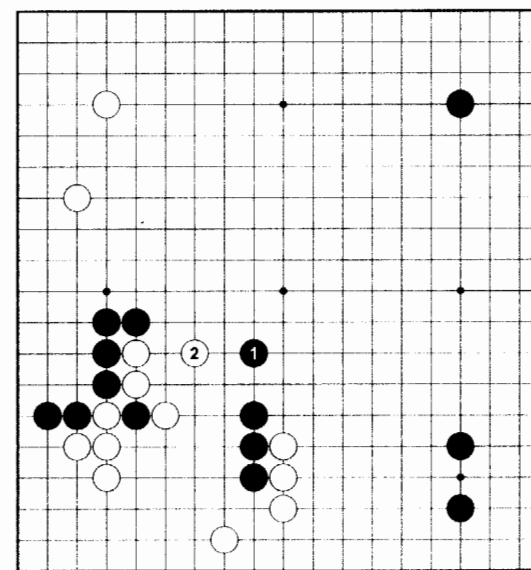


Diagramme 2



Assis légèrement

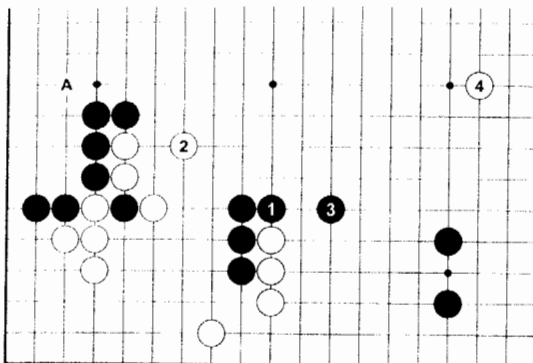
Noir s'assoit « comme un papillon préparant son envol » sur l'épaule adverse. Blanc pousse d'abord vers le haut, avec 2 et 4, faisant ainsi travailler naturellement la force accumulée dans le coin sud-ouest. Puis il joue le saut de cheval en 6 pour se connecter au coin. Mais cette formation blanche présente un talon d'Achille.

Noir dispose d'un coup qui lui permet de contrôler la situation. Lequel ?

Vulnérable

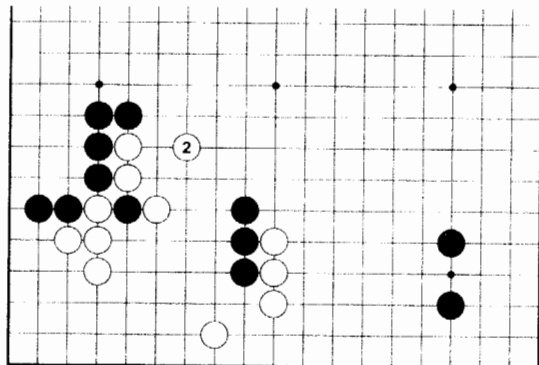
Si Noir saute en 1, Blanc sépare les deux groupes noirs avec 2. Noir se retrouve tout à coup en position vulnérable.

Diagramme 3

**Diviser le bord est**

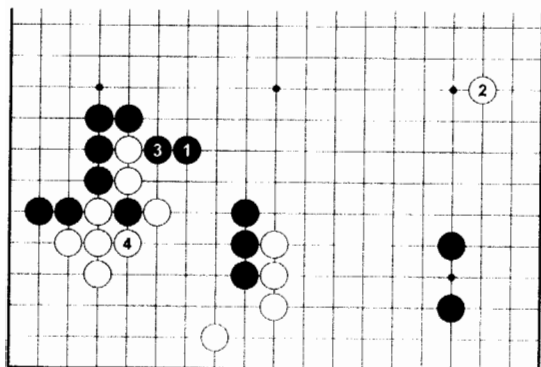
Qu'en est-il du coup tournant en 1 ? Ce serait peut-être une manière d'atteindre l'équilibre des forces, mais avec une perspective purement locale. Pour faire face au coup de séparation en 2, Noir s'enfuit en 3 et Blanc divise le bord est avec 4, coup crucial à ce stade. En plus, Blanc a en réserve un coup de poignard au menton du groupe noir, en A.

Diagramme 4

**Jouer ailleurs**

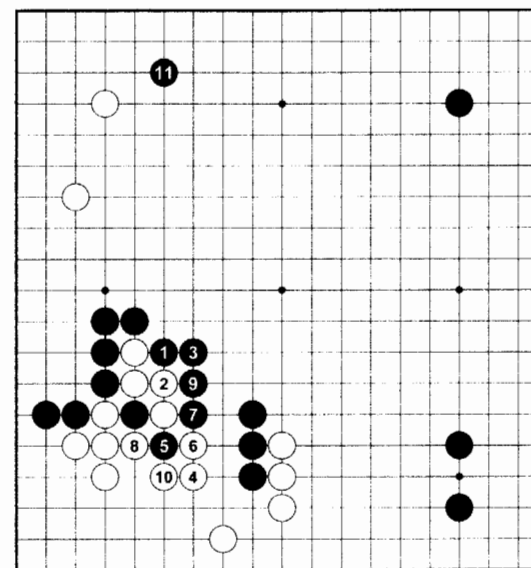
Noir peut jouer ailleurs, par exemple sur le hoshi du bord nord en suivant la maxime de go qui dit : « Il vaut mieux se retirer un moment si l'on ne trouve pas un coup pertinent sur place. » Blanc joue alors en 2, séparant Noir qui perd ainsi l'initiative.

Diagramme 5

**En retard**

Une autre maxime qui dit : « le point vital de l'adversaire est aussi mon point vital » est-elle applicable dans cette position ? Enfermer Blanc en 1 semble être une action consistante, mais elle n'est pas assez contraignante. Blanc viendrait tout de suite en 2 et Noir se retrouverait alors en retard.

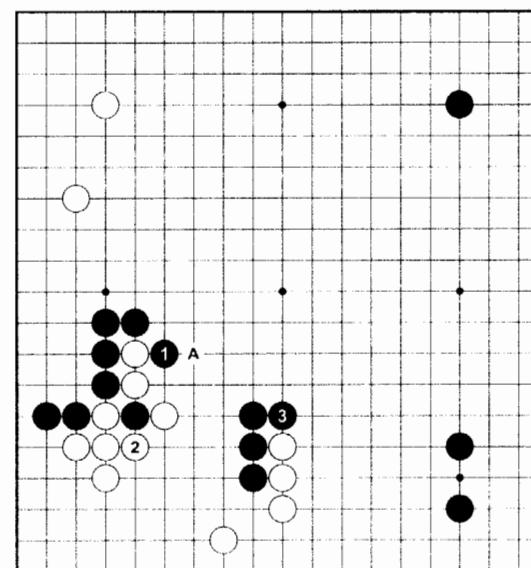
Figure 3

Le courant de force est en faveur de Noir

L'atari en 1, suivi de 3, est une action autrement plus coercitive. De cette manière, Noir réussit à la fois à se connecter, à enfermer Blanc et à exploiter immédiatement la faiblesse blanche.

Après avoir construit un mur solide en senté, Noir joue en 11 en prenant l'initiative.

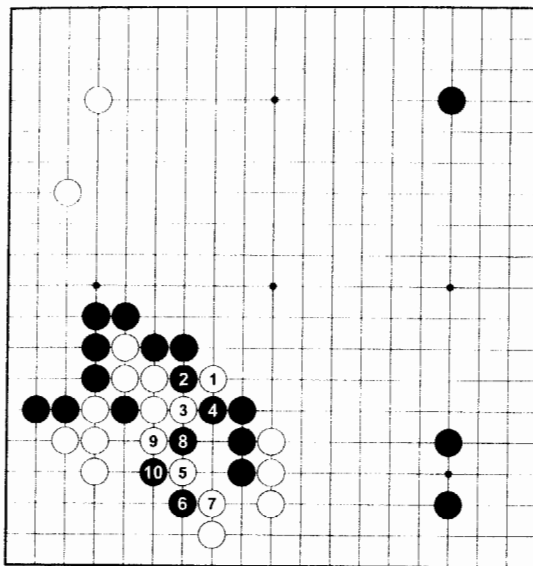
Diagramme 6

**Pas le même effet**

Blanc aurait pu capturer une pierre noire immédiatement en 2. Noir tourne alors en 3. Mais, en tout cas, cet échange rend la situation sensiblement différente de celle obtenue dans le diagramme 3. Un coup de contact blanc en A aurait maintenant un effet différent.

Diagramme 7

Auto-comblement des libertés (damezumari)

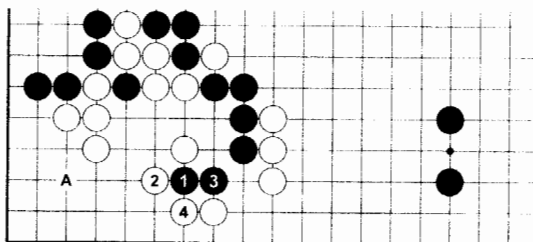


On peut aussi imaginer une contre-attaque en 1 de ce diagramme au lieu de 4 de la figure 3. Si, après l'échange de 2 à 4, Blanc se défend en 5, la cicatrice blanche qui reste sur le mur noir serait un atout pour lui.

Mais cette ruse ne marcherait pas, car Blanc se retrouverait en manque de libertés en raison du coup de contact noir en 6, au point de devoir céder sa pierre 5 ou d'être divisé.

Diagramme 8

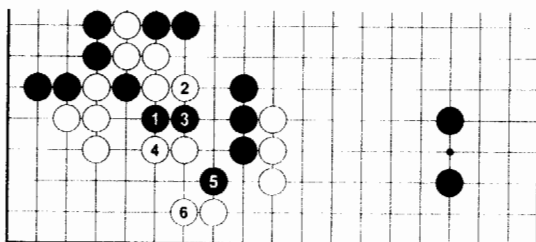
Reculer



Alors, faudrait-il céder et reculer en 2 ? Dans ce cas, non seulement Blanc perdrait des points, mais en plus Noir pourrait entrer directement au san-san en A en cherchant à profiter de cet aji.

Diagramme 9

Confiné de toute façon



Si Blanc recule en 2 lorsque Noir fait hané en 1, il peut échapper à l'humiliation d'être contenu comme dans la figure 3. Mais Blanc se retrouve confiné de toute façon, subissant également une perte de points.

33. Réduction du centre face à la stratégie cosmique

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : TAKEMIYA Masaki

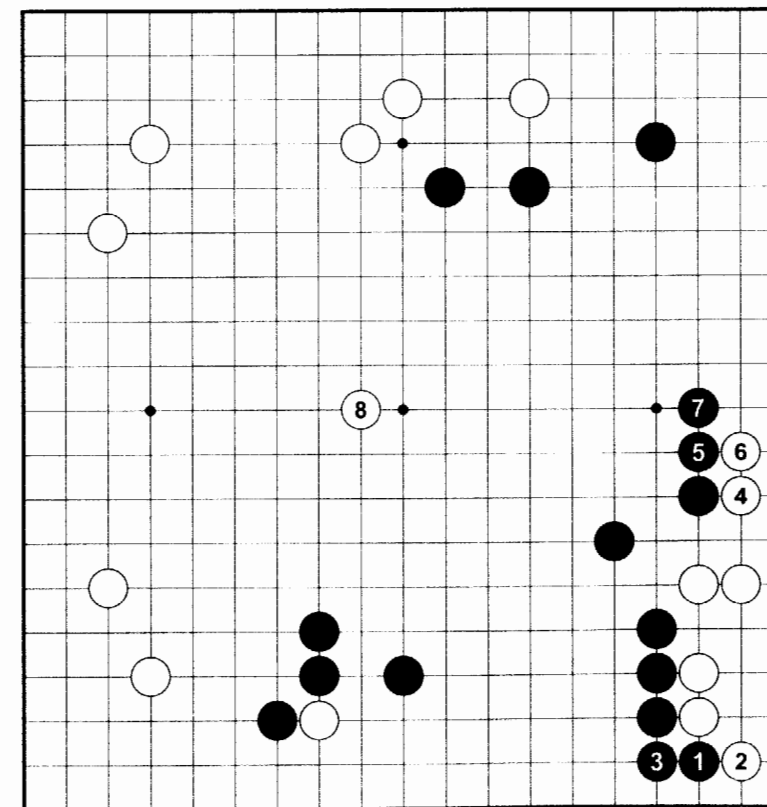
(Finale du 2^e tournoi international par équipes pour la Coupe Jinro, jouée le 23/02/1994)

Fin de partie au 226^e coup
Blanc gagne de 9,5 points

On pourra facilement deviner le nom de mon adversaire si l'on observe la formation noire de la zone nord-est et sud.

Au moment où tout le monde dans la salle d'analyse prévoyait un coup noir quelque part dans le centre, Noir, à la surprise générale, faisait hané en 1 puis connectait en 3 pour acquérir des points sûrs. Alors Blanc lançait un coup de réduction en 8, après avoir assuré la survie du groupe dans le coin avec l'échange de 4 à 7.

Figure 1



Séquence des premiers coups

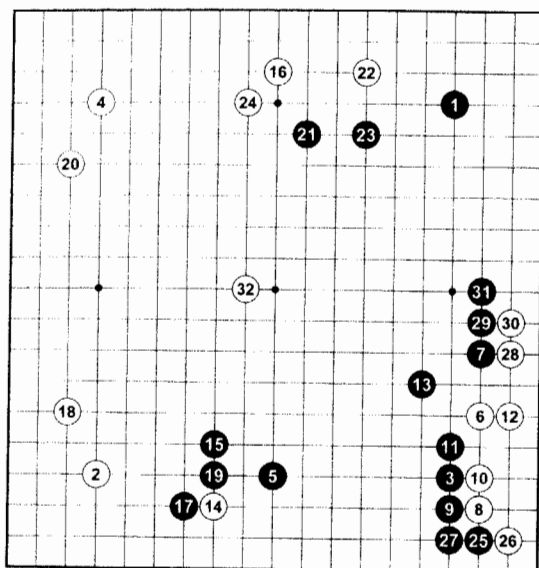


Diagramme 1

⑧ en ①

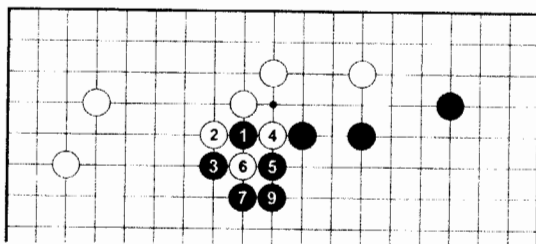
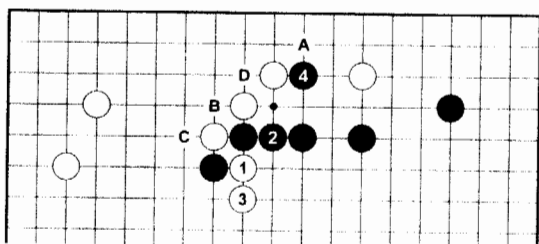


Diagramme 2



Coups 1 à 32

Cette fois-ci, j'affronte TAKEMIYA dans un moment crucial, en finale du tournoi international éliminatoire des trois nations. L'honneur de chaque pays est en jeu. J'y participais cette année-là pour la première fois en tant que capitaine de l'équipe coréenne. Cette partie entre les deux capitaines s'avère être la partie décisive ; la pression est donc grande sur mes épaules.

Incohérence stratégique

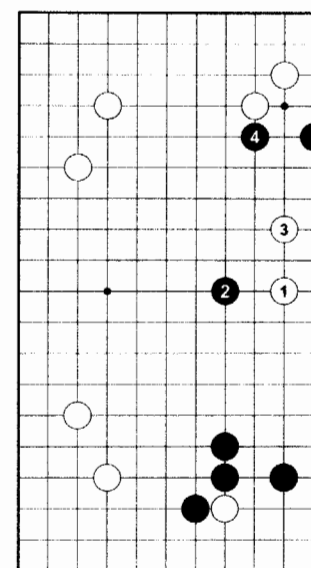
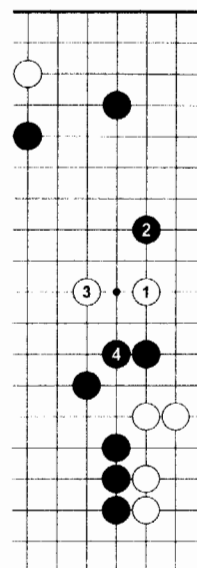
En fait, les coups 1 et 3 de la figure 1 sont incohérents du point de vue de la stratégie initialement mise en œuvre par Noir. Il faudrait continuer d'élargir le centre avec 1 de ce diagramme.

Excessif

Résister en 1 et 3 de ce diagramme sans suivre la séquence précédente est excessif. Blanc serait en difficulté quand Noir réplique en 4. Si Blanc fait hané en A, Noir poursuivra en jouant B et D.

Diagramme 3

Diagramme 4



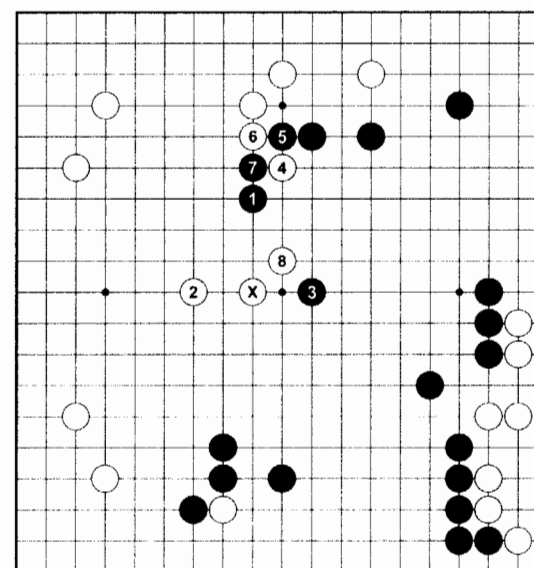
Invasion inévitable

Si Noir s'engage dans le schéma du diagramme 1, Blanc doit envahir en 1 sur le bord est. La partie devient alors délicate à gérer pour les deux joueurs. En tout cas, même si Noir laisse survivre ce groupe, il peut profiter de cette attaque contre ce groupe pour prendre l'initiative et concrétiser son territoire.

Trop profond

Avancer d'une intersection plus à droite par rapport au coup 8 de la figure 1 n'est pas raisonnable. Blanc perdrait l'initiative avec la contre-attaque de Noir en 2 et 4.

Figure 2

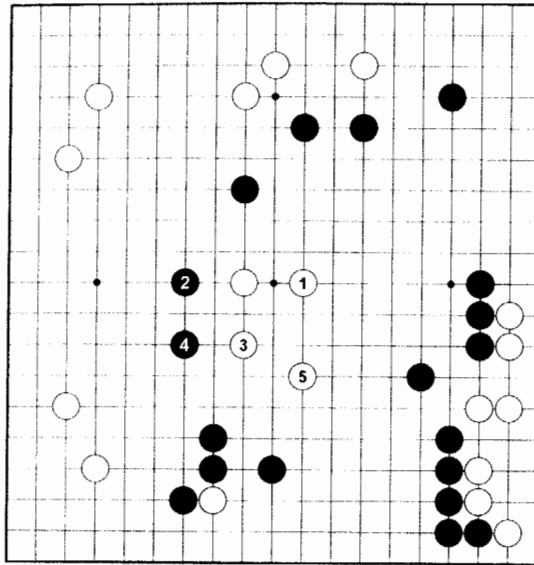


Recul timide

Ayant jugé qu'il n'a pas un moyen pertinent immédiat d'attaquer la pierre blanche (X), Noir joue un coup intuitif excellent en 1 qui cherche à la fois une attaque indirecte sur la pierre blanche au centre et une réduction territoriale dans la zone nord-ouest. Face à ce coup, Blanc recule timidement en 2 ; le coup en 3 est alors opportun.

Mais, après avoir amorcé une mine avec 4 et 6, Blanc avance en 8, entamant une mission de réduction.

Diagramme 5

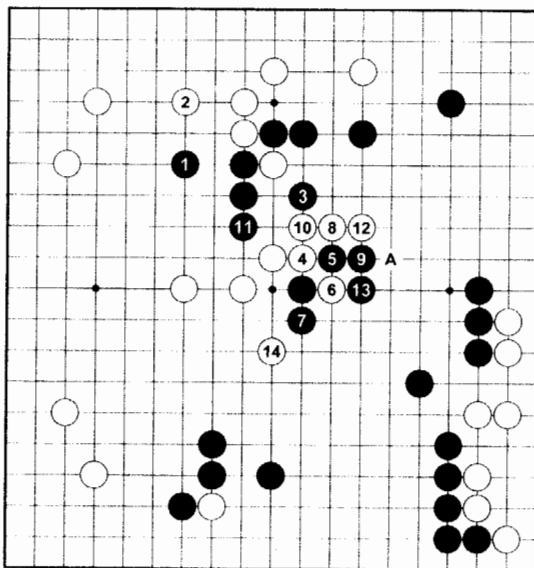


Regrets

Le recul en 2 de la figure 2 a été joué de façon optimiste, mais il serait préférable pour Blanc de continuer à progresser dans le camp noir avec 1 de ce diagramme. Même si Noir attaque d'une façon crue en 2, Blanc peut s'arranger avec la séquence jusqu'à 5.

En jouant ainsi, Blanc aurait pu prendre une nette avance sur Noir.

Figure 3

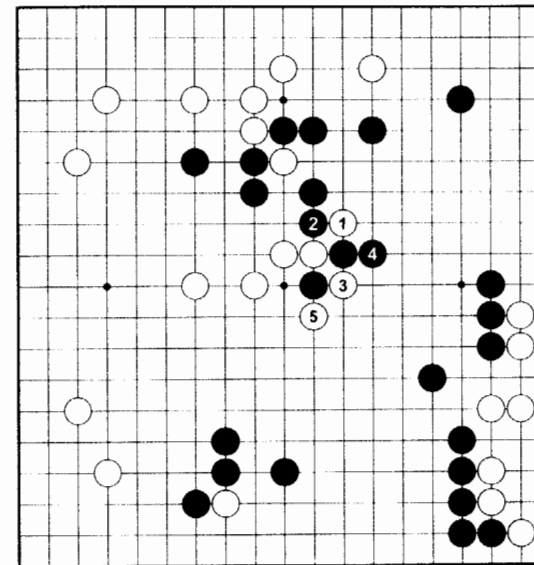


Ordre erroné

Après l'échange de 1 et 2, Noir soigne sa forme avec 3 pour se défendre. Noir résiste d'une manière musclée avec le coup en 5 et Blanc prépare une percée habile avec 6.

Mais Blanc commet une imprécision avec 12 dans l'ordre des coups. Au lieu de s'étendre en A, Noir prend Blanc à contre-pied avec 13, en désamorçant l'aji.

Diagramme 6

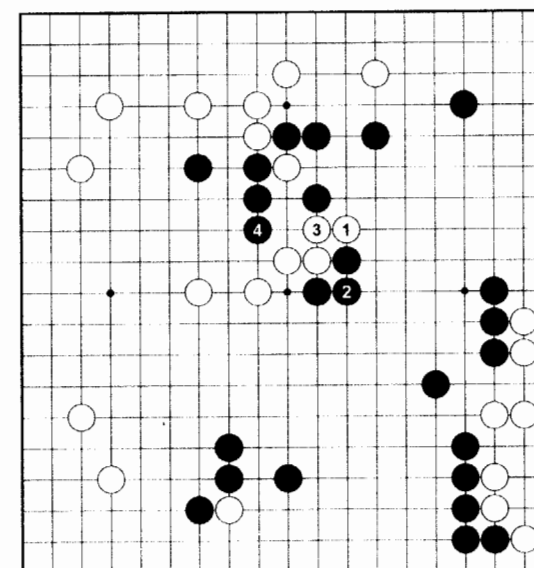


Illusion de Blanc

À première vue, il semble que le hané en 1 de ce diagramme soit correct. Si Noir coupe en 2, Blanc peut capturer une pierre noire avec 3 et 5, à sa grande satisfaction.

Mais Noir ne jouera pas ainsi...

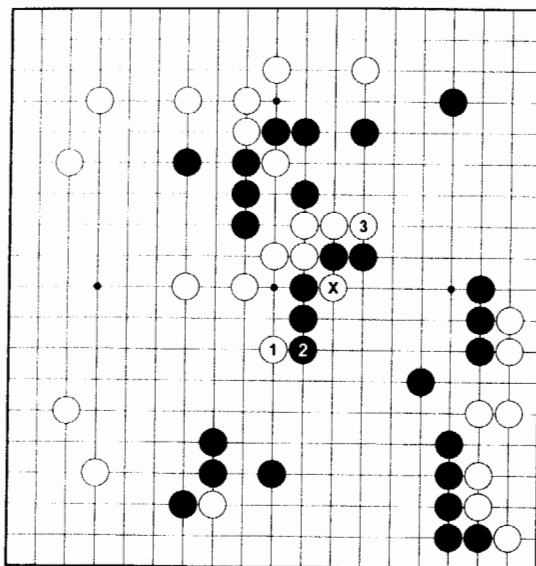
Diagramme 7



Sans cicatrice

Si Blanc joue en 1, sans couper préalablement à l'emplacement de 2, Noir connecte tout simplement en 2. Dans ce schéma, Noir n'a pas la cicatrice de la figure 3. Naturellement, c'est un résultat satisfaisant pour Noir.

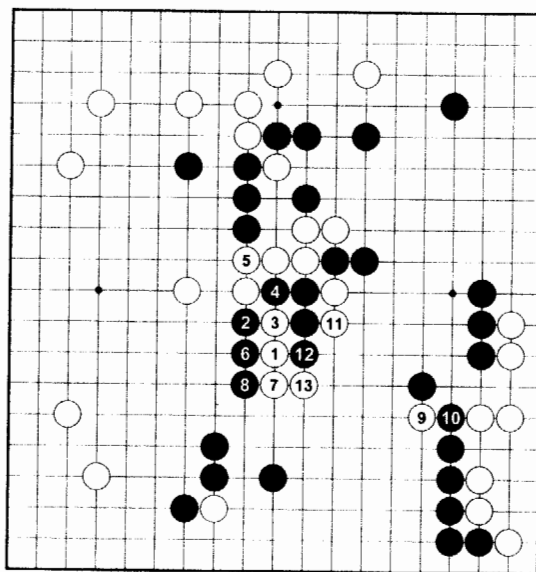
Diagramme 8



Ordre correct

Dans le schéma de ce diagramme, le coup en 1 fonctionne comme senté. Noir n'a pas d'autre choix que de reculer en 2 à cause de l'aji de la pierre (X). Ensuite, Blanc pousse en 3 de l'autre côté. De cette manière, Blanc aurait pu jouer des deux côtés. C'est la raison pour laquelle le coup en 12 de la figure 3 est une erreur.

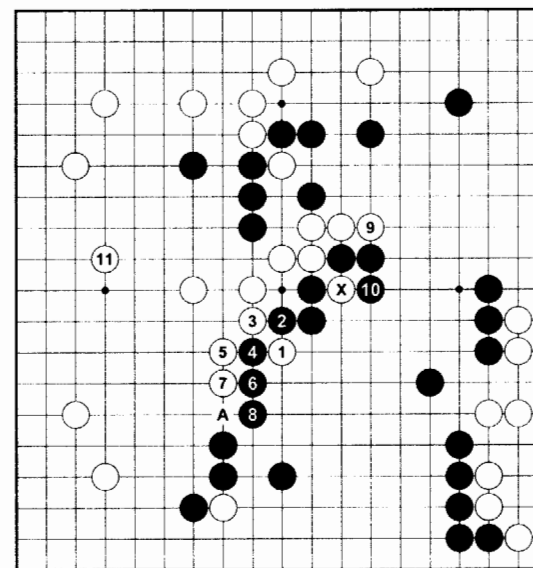
Diagramme 9



Résistance muselée

Si Noir résiste en 2 de ce diagramme, Blanc va le pousser dans un piège avec la séquence jusqu'à 13, exploitant le coup 9 qui rend possible le shitcho.

Diagramme 10

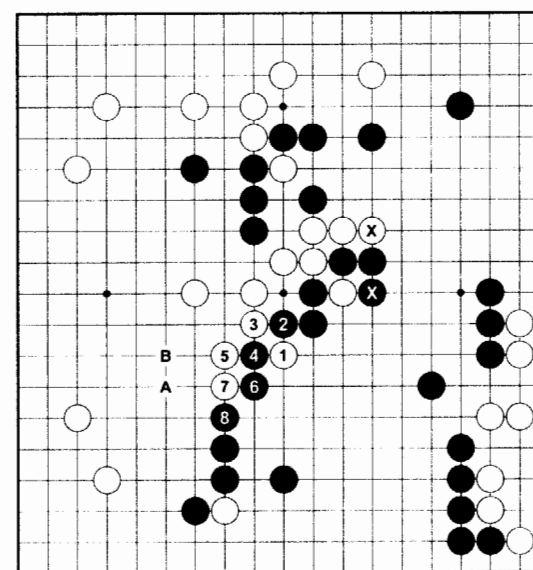


Favorable à Blanc

Alors, il n'y a qu'un moyen de réagir si Noir veut scinder Blanc : c'est de pousser en 2 pour couper en 4. Dans ce cas, Blanc construit un mur en sacrifiant une pierre et fige le bord ouest avec 11. La partie tourne alors légèrement en faveur de Blanc.

À cause de l'aji de la pierre (X), Noir ne peut jouer son coup 8 en A.

Diagramme 11

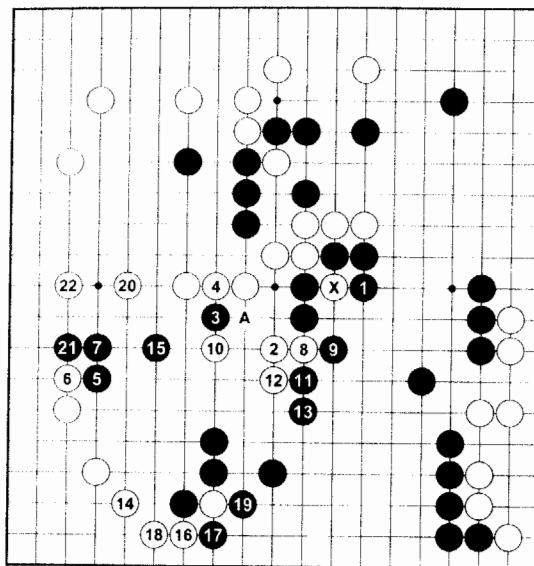


Différence notable

Pourtant, dans la partie réelle, Noir a le droit de jouer en 8 de ce diagramme grâce à l'échange de (X) avec (X) déjà réalisé. Dans ce cas, Noir peut sauter en A, ou même aller en B, ce qui fera une différence importante par rapport au diagramme 10.

Autrement dit, si Noir avait répliqué ainsi au coup 14 de la figure 3, la situation aurait été délicate pour Blanc. Mais...

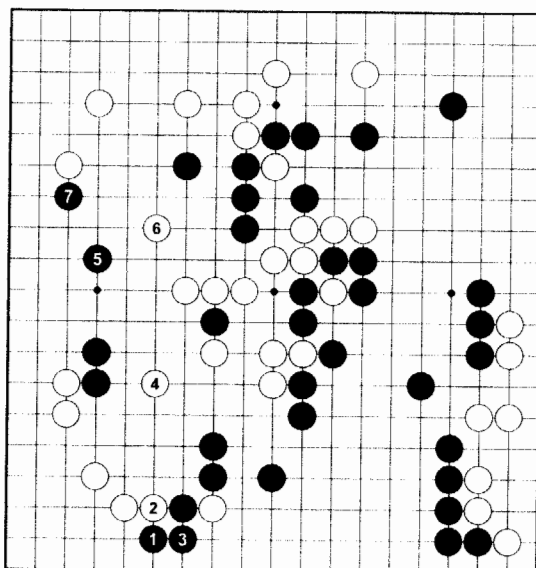
Figure 4



Dernière chance ratée

En effet, Noir rate l'occasion de jouer la bonne variante étudiée dans le diagramme 11. Dans la partie réelle, il cherche plutôt à couper en A en jouant 3, 5 et 7. Mais il est obligé de défendre son territoire avec 11 et 13 lorsque Blanc se renforce en 8 et 10. Et le dernier coup de Noir sonnant sa défaite arrive : c'est 15. Blanc joue en 16 et 18 en senté et saute deux fois en 20 et 22. Il est alors largement en avance.

Diagramme 12



Contre-yosé

Noir aurait dû résister avec 1 de ce diagramme, au vu de la situation globale qui ne lui est pas favorable. Alors que le coup de yosé en 16 de la figure 4 vaut 15 points, celui de ce diagramme, en 1, qui est alors un contre-yosé, en vaut 30. Si Blanc cherche à isoler le groupe noir du bord ouest avec 4, Noir joue 5 en senté et se stabilise avec 7.

La tentative de réduction face à la stratégie cosmique, et le combat qui en a résulté avec ses nuances dans l'équilibre des pertes et profits, ont été passionnants.

34. Attendre son heure pour faire une réduction modérée

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Chi-kun

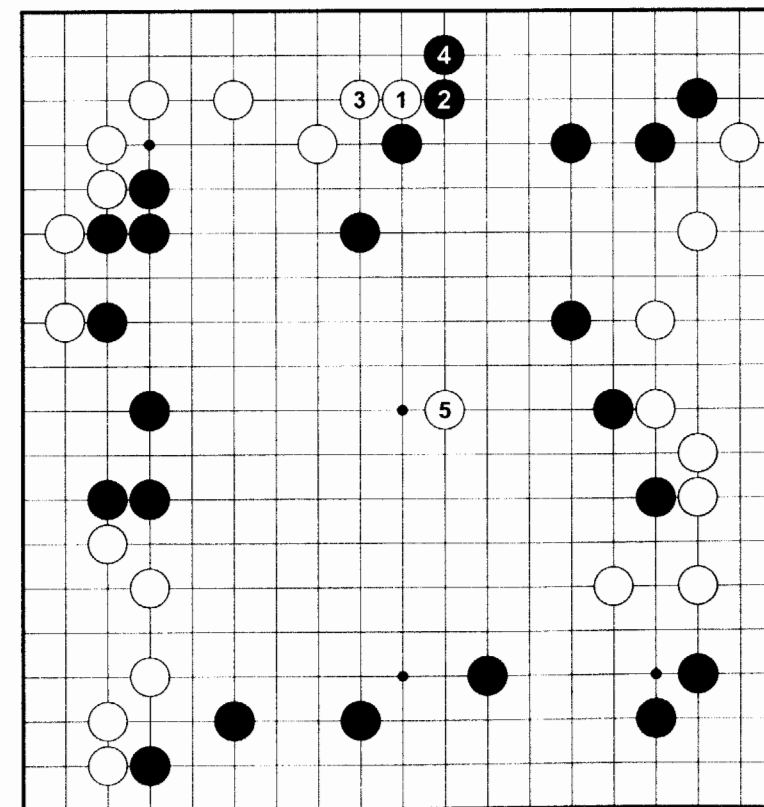
(Première partie de la finale du 4^e tournoi international pour la Coupe de la Bourse Dongyang)

Noir abandonne au coup 146

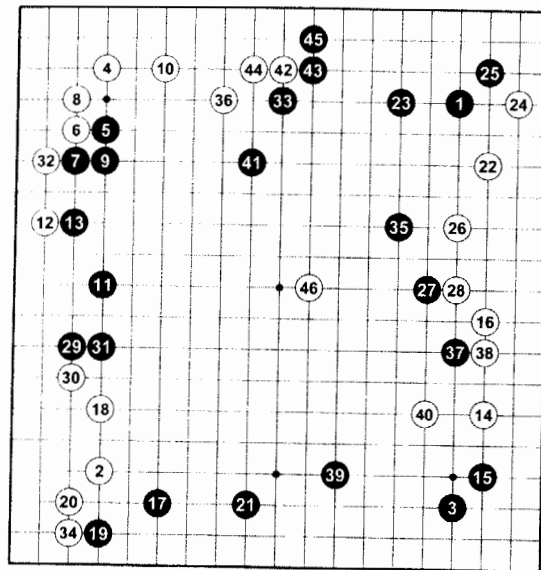
Noir a bien réussi dans le fuséki grâce à une manœuvre grandiose et confiante. Sur-tout, le potentiel développé dans le centre est tellement énorme que Blanc ne sait pas à partir d'où il va entamer sa réduction.

Après l'échange de 1 à 4, Blanc lance un cerf-volant en 5. Ce coup a pour mission de surveiller le mouvement noir dans le centre. Il peut sembler un peu superficiel vu sous l'angle de la réduction, mais, en fait, il s'inscrit plutôt dans un processus de longue haleine.

Figure 1



Séquence des premiers coups

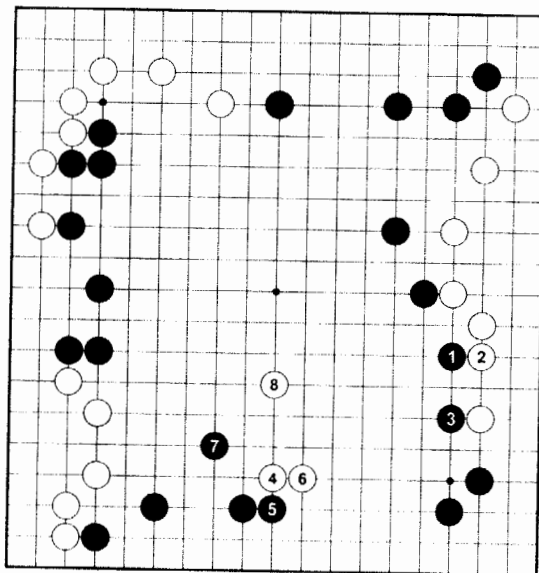


Coups 1 à 48

J'ai eu l'honneur de rencontrer CHO, grand lutteur légendaire du siècle, à l'occasion de la finale d'un tournoi international.

Malgré le score sans appel de 3 à 0 face à ce grand maître, j'ai dû me battre farouchement jusqu'au bout dans chaque partie. De façon paradoxale, l'homme réputé pour sa ténacité sans égale aura cédé successivement à la fin de chacune des parties.

Diagramme 1

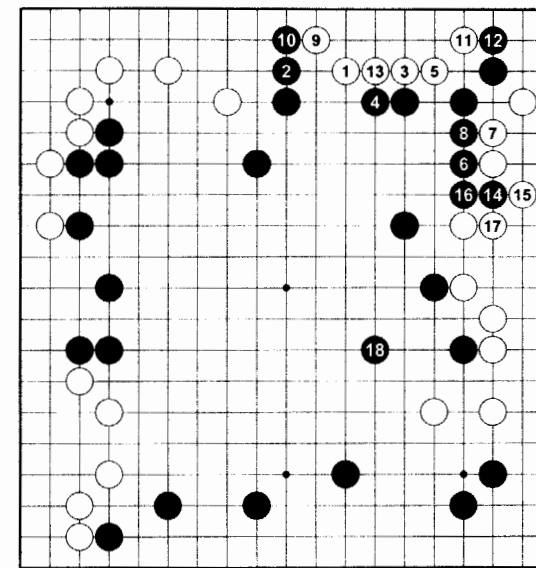


Blanc guidé par Noir

Ne faudrait-il pas bloquer en 3 de ce diagramme au lieu de jouer 39 dans la séquence des premiers coups ? Dans ce cas, Blanc frappe tout de suite à l'épaule d'une pierre noire sur le bord sud avec 4 ; et, par là, l'influence noire au centre s'estompe.

On dirait que Noir a guidé Blanc dans le choix de la direction et du « timing » pour procéder à la réduction.

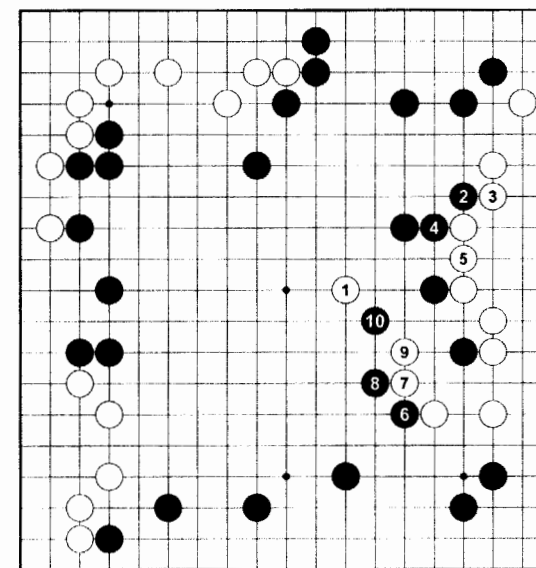
Diagramme 2



Convoitise

Envahir en 1 de ce diagramme au lieu de 1 de la figure 1 est un acte de convoitise pure. Blanc pourra probablement survivre avec la séquence jusqu'à 13, mais il serait pris de vertige devant l'hypertrophie du centre noir.

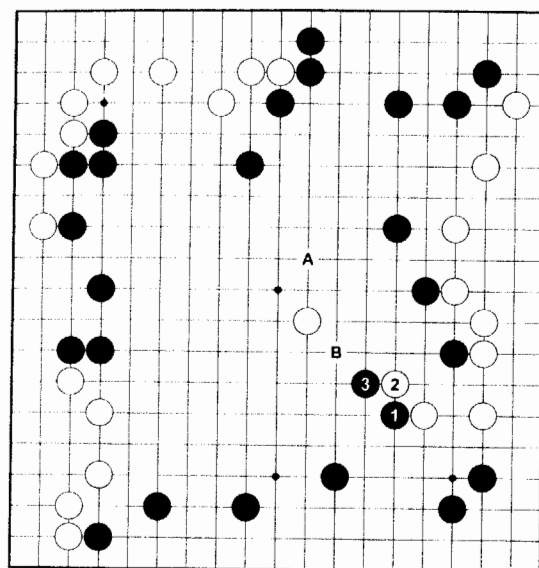
Diagramme 3



Trop profond

Dans la salle d'analyse, la plupart des observateurs, y compris mon Maître CHO, ont indiqué que Blanc aurait dû s'ancrer en profondeur pour réduire le potentiel du centre noir, au moins jusqu'en 1 de ce diagramme, dans la mesure où Blanc n'est pas dans une situation favorable. Je n'étais pas du même avis. Car, suite aux échanges préalables 2-3 et 4-5 et au coup de contact en 6, ce serait un scénario redoutable si Noir jouait 10 pour se livrer à une attaque de Blanc.

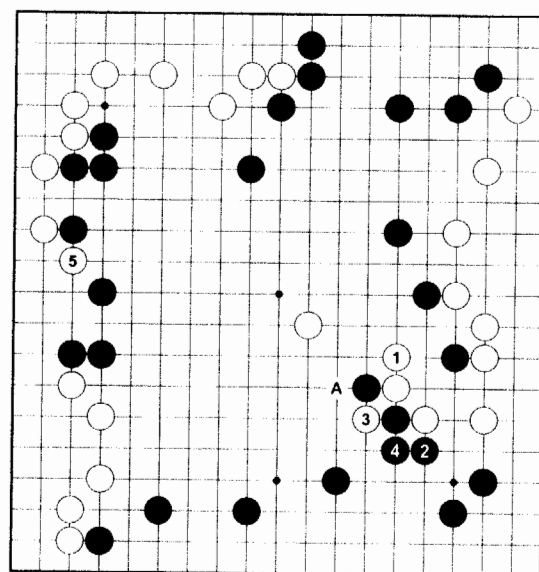
Figure 2



La tension monte

Au moment où l'on attendait A ou B dans la salle d'analyse, Noir joue le coup de contact en 1, réplique sévère qui relève d'une inspiration géniale. La tension monte lorsque Noir fait hané en 3.

Figure 3



Coup de poker

Blanc n'a d'autre choix que de s'étendre en 1. Faire atari dans ce type de forme et de circonstance risque de tourner au bénéfice de l'adversaire. Avec le double-hané en 2, Noir peut protéger le territoire au bord sud, mais par là il relâche un peu la pression posée sur les pierres blanches au centre.

Ce coup « gracieux » permet à Blanc d'aller jouer un coup spéculatif en 5.

Diagramme 4

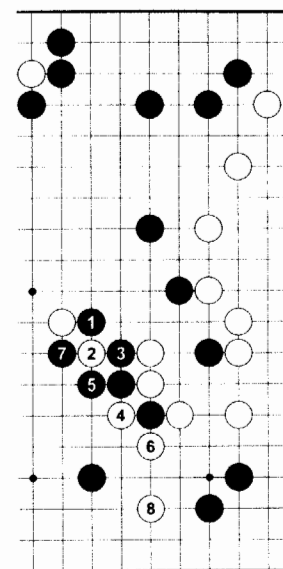
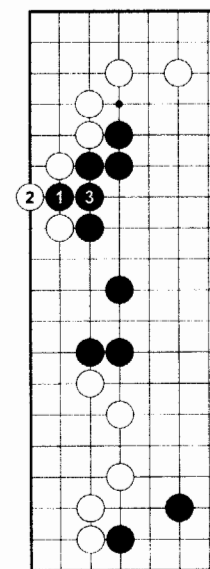


Diagramme 5



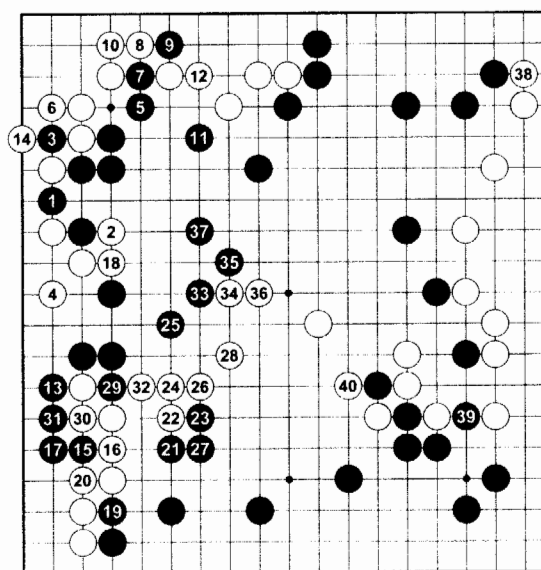
Ce que redoutait Blanc

En fait, je redoutais le coup de contact en 1 de ce diagramme. La séquence d'échange jusqu'à 8 est alors inévitable. Dans ce schéma, le centre contrôlé par Noir est trop grand.

La voie de la défaite

Il semble que Blanc devrait capturer une pierre noire avec A de la figure 3. Mais dans ce cas, Noir viendrait tout de suite au bord est pour jouer 1 et 3 de ce diagramme. Blanc n'aurait guère de chance de gagner dans ce schéma.

Figure 4

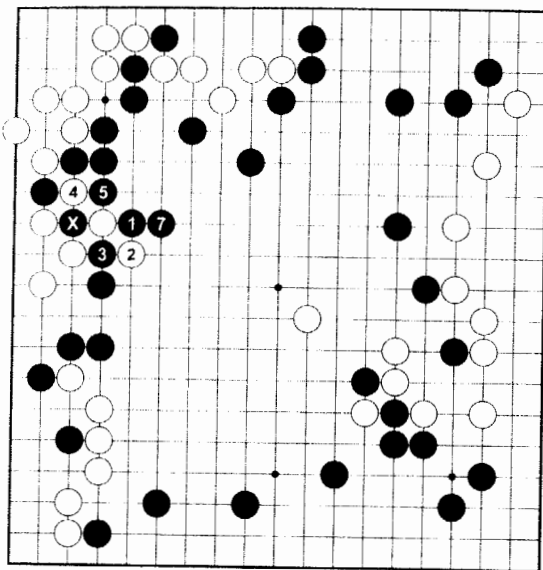


Partie rendue très serrée

À cause de la résistance noire en 1, la partie tremble et plonge dans le chaos. Noir offre encore une chance à Blanc avec 17. Les coups en 29 et 31 sont des erreurs qui permettent à Blanc de stabiliser son groupe sans grande peine, avant de jouer enfin en 38. Dans le yosé délicat qui suit, la partie semble se jouer à un demi-point près, la marge la plus petite. Mais Blanc l'emporte finalement grâce à une défaillance de Noir.

Diagramme 6

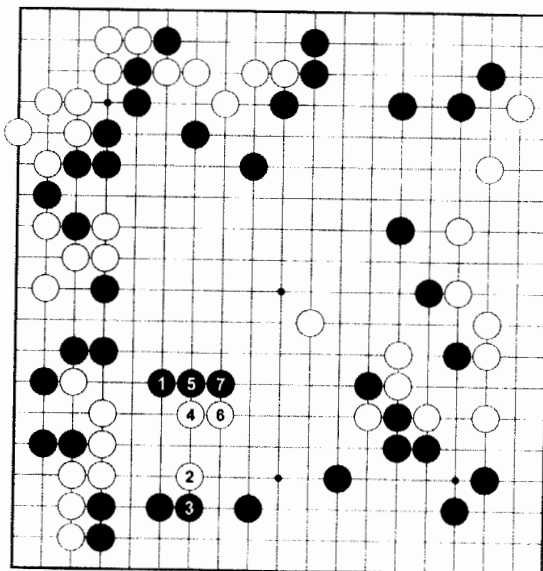
⑥ en X Scénario pour la victoire n° 1



Noir aurait dû bloquer en 1 au lieu du coup 17 de la figure 4. Avec la séquence jusqu'à 7, qui permet de déployer une formation très prometteuse, Noir serait alors en avance sur le terrain d'au moins une dizaine de points.

Diagramme 7

Scénario pour la victoire n° 2



Au lieu de la séquence qui commence par 21 dans la figure 4, Noir pourrait aussi suivre celle de ce diagramme. Même s'il n'arrive pas à capturer ce groupe blanc, son groupe ne serait pas autant contre-attaqué que dans la partie réelle, grâce à la force ainsi développée.

Blanc a choisi le chemin de la patience avec cette réduction peu profonde et, finalement, il a réussi à renverser une situation qui ne lui était pas favorable.

35. Une réduction flexible projetée sur le long terme

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : MOK Jin-suk

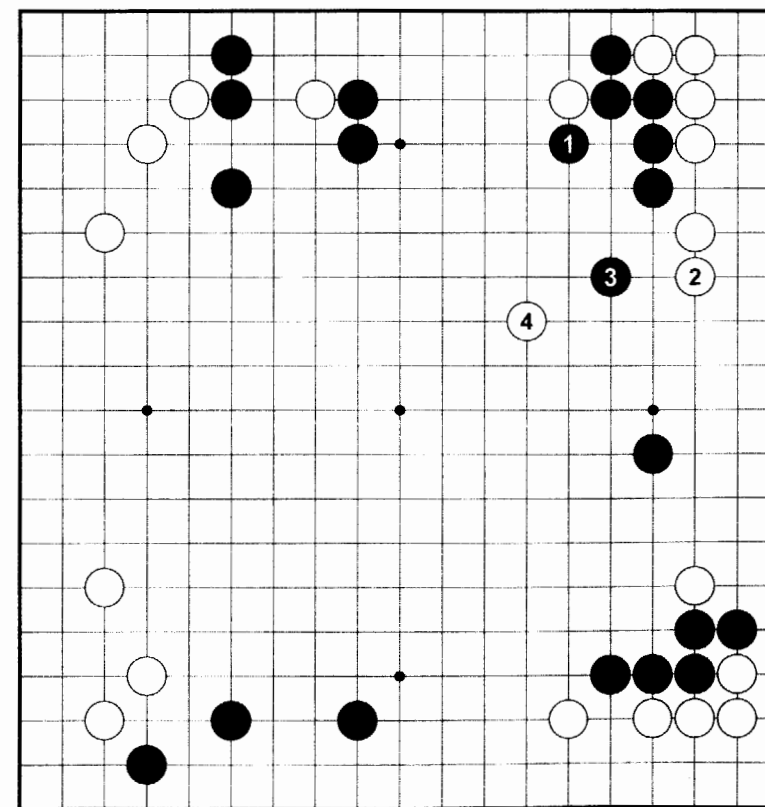
(Un des matchs entre les pré-sélectionnés pour la finale du 5^e tournoi Baedalwang, joué le 29/07/1997)

Noir abandonne au coup 80

Le moyo de Noir s'inscrit en contrepoids du territoire de Blanc. La formation du bord nord devient inexpugnable dès lors que Noir joue le coup de fermeture 1.

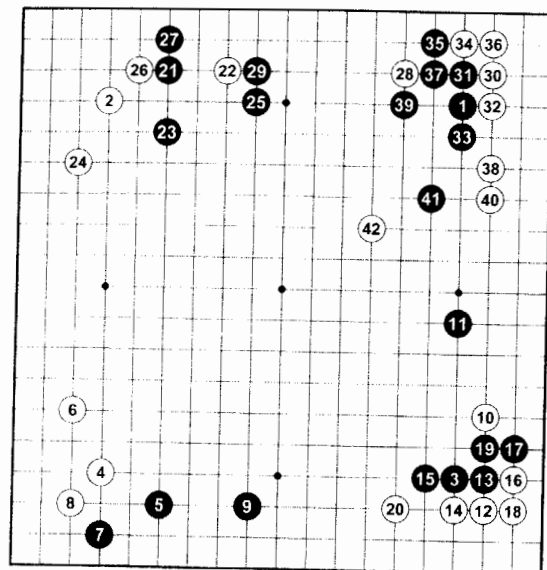
Comment placer et tirer le fil conducteur de la réduction dans la zone nord ? Blanc fait d'abord un tout petit pas en 2, puis lance un coup de réduction flexible en 4, amorçant une démarche de longue haleine.

Figure 1



Séquence des premiers coups

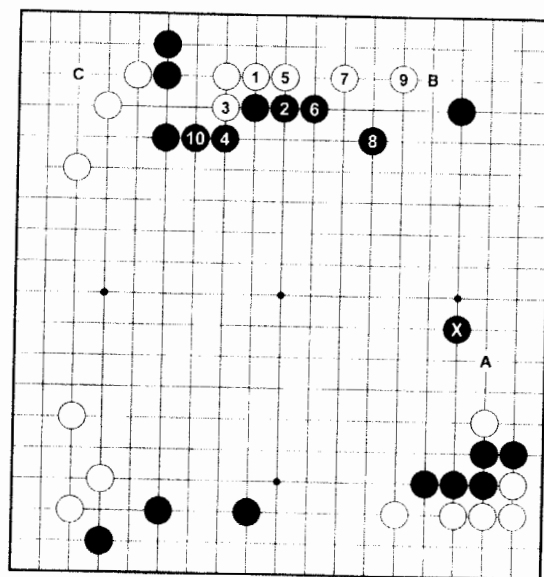
Coups 1 à 42



Après avoir été détrôné du tournoi Baedalwang par mon Maître CHO, je participe l'année suivante aux matchs entre les présélectionnés de ce tournoi.

Mon adversaire MOK, surnommé « gars de l'espace », est reconnu depuis des années comme un espoir prometteur ; il a aussi fait sensation en battant NIÉ Weiping à l'occasion du match par équipes entre la Chine et la Corée de l'année 1995. Il a un style audacieux dans son plan, mais reste également sensible aux points sûrs.

Diagramme 1

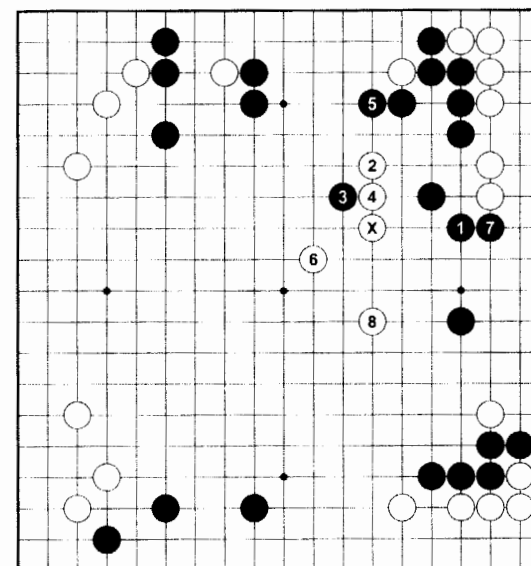


Avec perspicacité

Le coup en 28 dans la séquence des premiers coups est un expédient lancé avec perspicacité. S'il suit le joséki habituel de 1 à 10, la pierre noire X se trouve idéalement placée pour compléter le moyo. Ensuite, la pression en B et l'invasion en C sont miales. Si la pierre noire X était placée en A, Blanc aurait alors pu choisir ce joséki car, dans ce cas, Blanc viendrait avec pertinence frapper à l'épaule de cette pierre en A, c'est-à-dire à la position de la pierre noire X du diagramme.

Figure 2

Obtention d'une forme stable

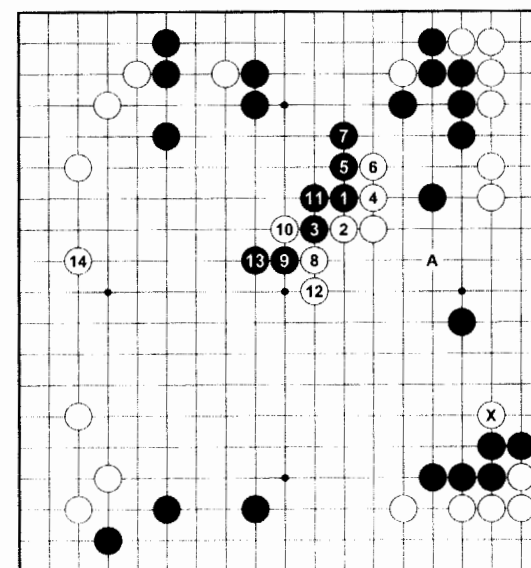


Noir bloque d'abord le chemin de la retraite en 1, jugeant qu'il n'a pas un bon moyen d'attaque directe sur la pierre blanche X. Mais Blanc, après avoir sauté en senté en 2, se donne une forme relativement stable avec 6 et 8.

Par là, Blanc réussit à s'engager dans un affrontement de longue haleine.

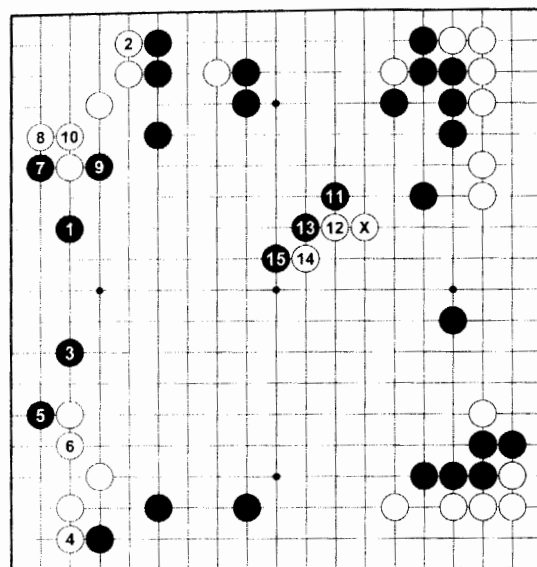
Diagramme 2

Défendre le territoire ?



Est-ce une bonne stratégie de défendre directement le territoire noir avec 1 de ce diagramme ? Avec la séquence jusqu'à 14, Noir n'aura quasiment qu'un seul grand territoire. Dans ce cas, il sera relativement facile pour Blanc de mener la partie. Le chemin de la retraite, via A, immunise le groupe blanc central contre une attaque. De plus, si Blanc joue en A, Noir devra se soucier de l'aji de la pierre X.

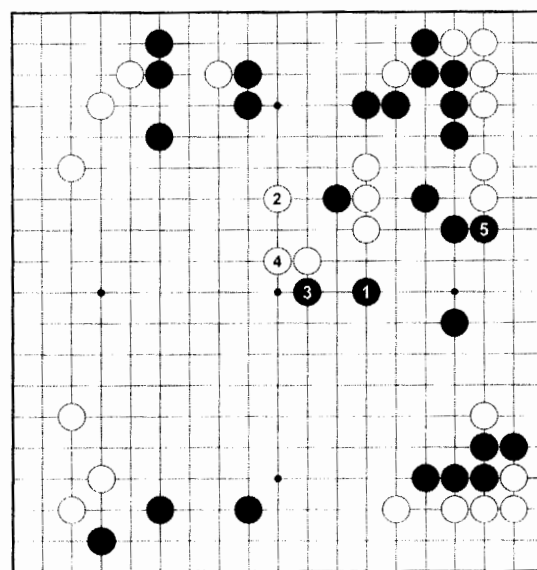
Diagramme 3



Un schéma convaincant

Dans la salle d'analyse, YUN Ki-hyun a suggéré le plan montré dans ce diagramme. En différant l'attaque contre la pierre (X), Noir investit d'abord la zone encore inexploitée qu'est le bord ouest. Après avoir joué 5, 7 et 9 en senté, Noir reprend le processus d'attaque sur la pierre blanche (X) qui cherche plutôt à élargir le centre du côté ouest. C'est un schéma convaincant.

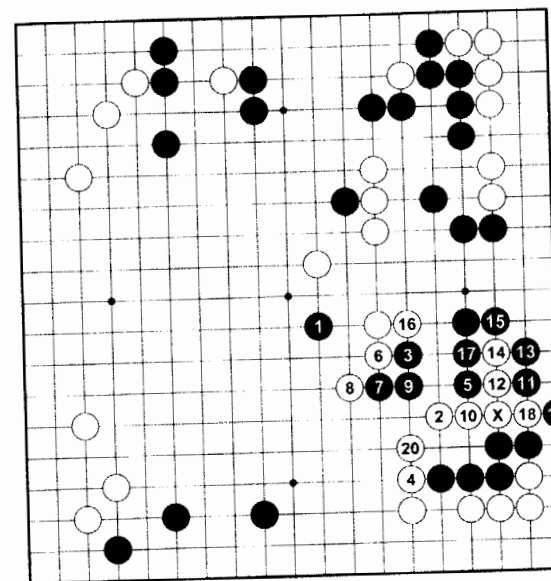
Diagramme 4



Un bon « timing » raté

Noir aurait dû jouer en 1 au lieu de 7 de la figure 2. Blanc est alors obligé de se renforcer avec la séquence de 2 à 4 et Noir peut bloquer de suite en 5. Dans ce schéma, Noir construit dans la zone sud-est une assise territoriale plus large que dans la partie réelle.

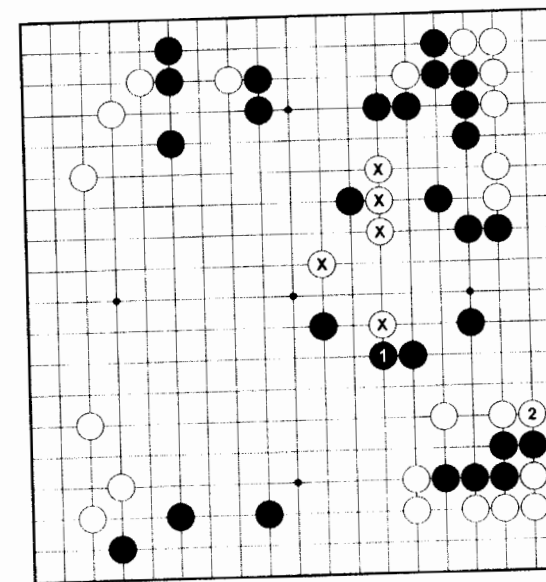
Figure 3



Noir humilié

Noir tente d'attaquer tardivement le groupe blanc. Mais ce dernier est si flexible qu'il n'est pas réellement menacé. Donc Blanc commence à bouger sa pierre (X) avec 2, sans même regarder le coup d'attaque noir. Pour être cohérent, Noir joue le coup de division en 3. Mais face à la réponse blanche en 4, Noir n'a pas d'autre choix que de passer en dessous comme dans la séquence jusqu'à 11. L'humiliation de Noir est à son comble au moment où il se connecte en jouant 19.

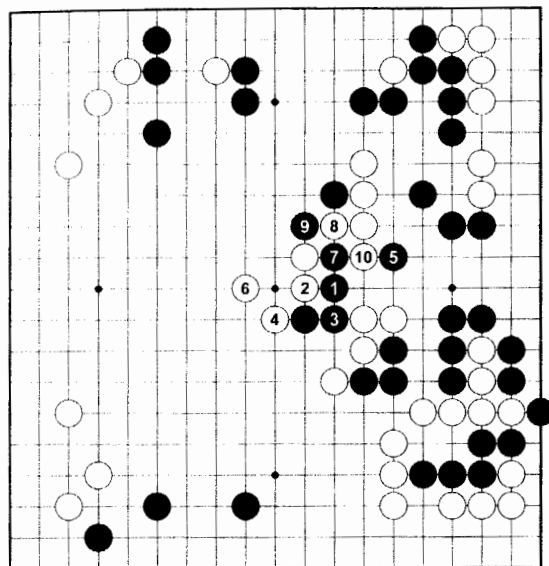
Diagramme 5



Principe de réalité

Noir aurait eu envie de bloquer en 1 de ce diagramme, mais le groupe blanc au centre est loin d'être attaquant au point d'être capturé. Par contre, le groupe noir dans le coin sud-est sera bel et bien pris par le coup en 2.

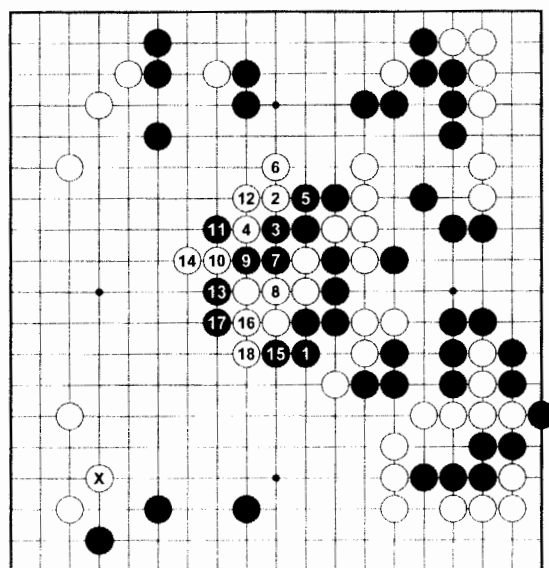
Figure 4



La partie tourne court

Conscient de son retard, Noir tente de percer le groupe blanc en 1 pour obtenir une compensation au préjudice subi sur le bord est. Mais l'issue est sans espoir avec la séquence jusqu'à 10. MOK abandonne alors la partie.

Diagramme 6



En vain

Au cas où Noir sort en 1, Blanc pourra procéder au confinement en 2, au-delà de l'attaque directe sur ce groupe noir. Dans ce cas, même si Noir tente d'en réchapper avec la séquence jusqu'à 18, le shicho est défavorable à Noir à cause de la pierre (X).

36. De la réduction à la catastrophe

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : CHO Chi-kun

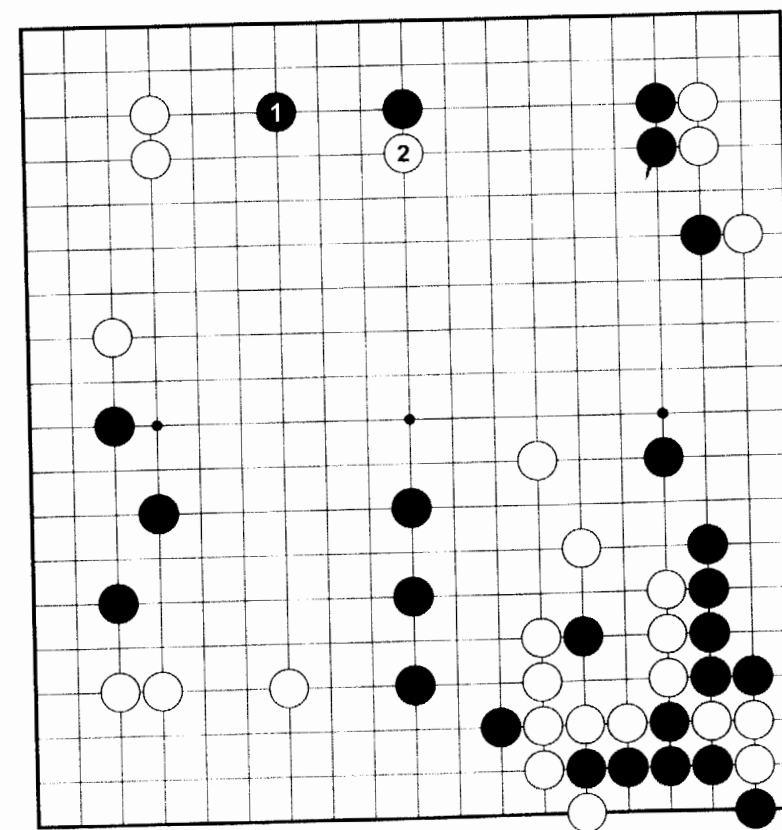
(Première partie de la demi-finale
du 7^e tournoi international pour la
Coupe de la Bourse Dongyang)

Noir abandonne au coup 168

Noir vient de s'étendre en 1, ayant interrompu le jōsēki engagé au coin nord-est. C'est le moment de procéder à une opération de réduction.

Blanc joue 2 pour renvoyer la balle à Noir. Blanc choisit ainsi la direction dans laquelle s'exerce la réduction en fonction de la réponse noire. Si Noir résiste de manière excessive, Blanc a les moyens de contre-attaquer, en raison de la vulnérabilité du coin nord-est.

Figure 1



Séquence des premiers coups

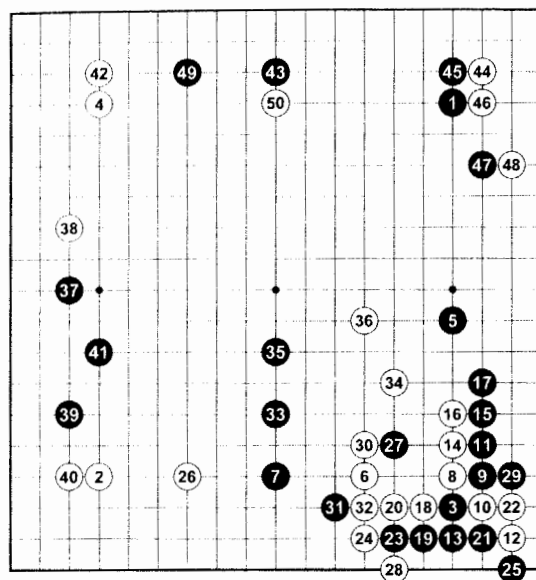
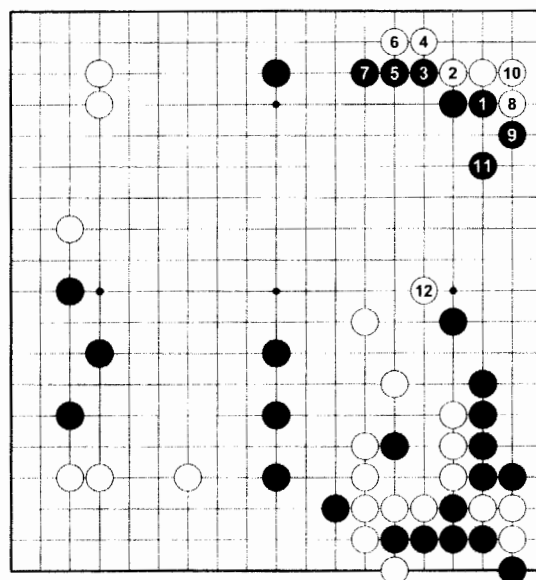


Diagramme 1



Coups 1 à 50

Depuis ma dernière rencontre avec CHO en finale du tournoi international de la Bourse Dongyang en 1993, trois ans se sont écoulés. Dans le même tournoi, mais cette fois-ci en demi-finale, CHO obtient une bonne occasion de revanche.

Les coups de 8, 10 et 12 forment une tentative de stabilisation, qui a engendré des joséki en phase d'expérimentation entre les professionnels coréens. La séquence jusqu'à 36 a reçu de leur part un accueil favorable, du fait de la force déployée par Blanc.

Erreur de direction

Ce serait une erreur pour Noir, lors de l'invasion blanche au san-san, de bloquer en 1. Après s'être assuré la vie en senté, Blanc s'appuie sur l'épaule noire en 12 et force ainsi son adversaire à se surconcentrer sur le bord est.

Diagramme 2

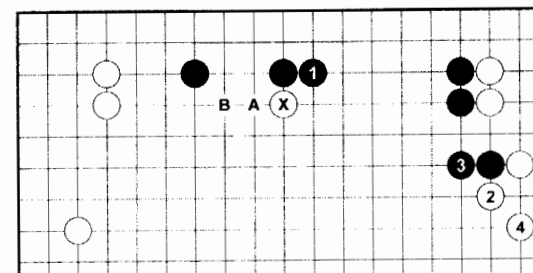


Diagramme 3

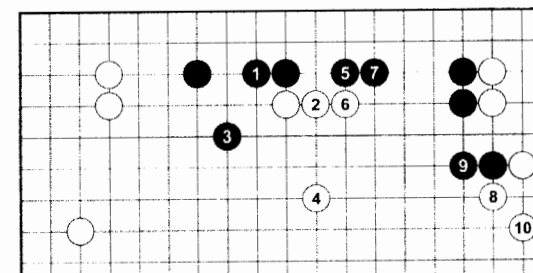


Figure 2

Coup « sec »

Une réponse ordinaire au coup (X) est l'extension en 1. Dans ce cas, Blanc joue d'abord en 2 et 4, puis cherche à limiter l'influence de Noir avec A ou B. Dans ce scénario, il s'avère que la pierre blanche (X) est un coup « sec » administré à Noir.

S'étendre de l'autre côté ?

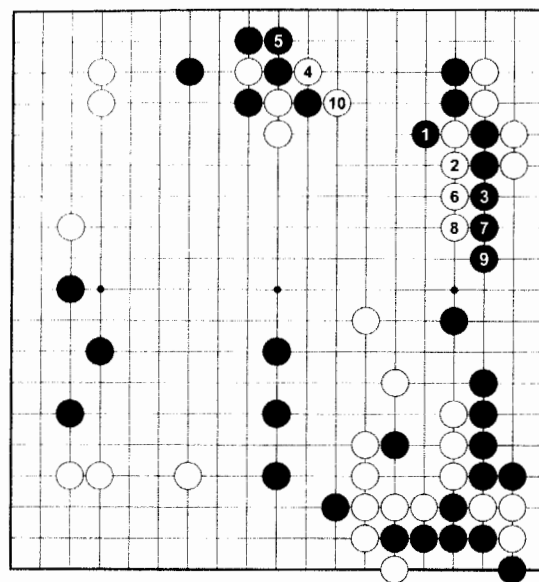
L'extension de l'autre côté, en 1 de ce diagramme, n'est pas plus pertinente. Blanc n'aura pas à craindre d'être l'objet d'une attaque s'il s'en vole en 4.

Shitcho favorable mais...

Le hané en 1 est la seule réponse consistante, à supposer que le shitcho soit favorable à Noir. La séquence jusqu'à 11 est probablement inévitable. Dans ce processus, remarquez bien le hané en 6 qui est un coup plein de sens.

Pour le moment, le shitcho amorçable avec A est favorable à Noir, mais l'extension blanche en 12 devient pour lui une source d'embarras.

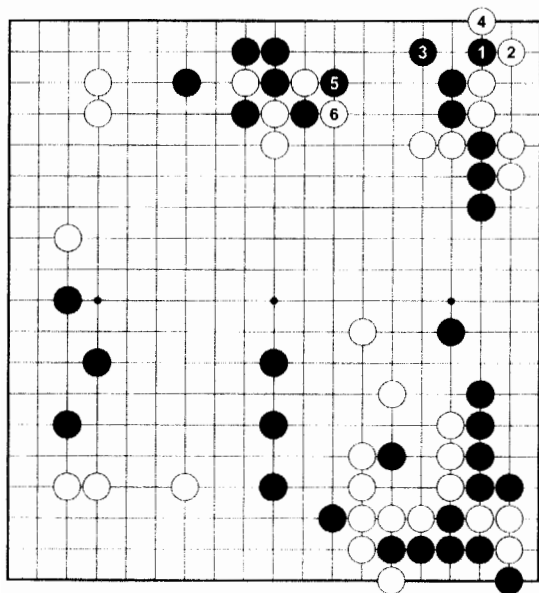
Diagramme 4



Shitcho favorable à Blanc

Localement, Noir peut tenter d'alourdir Blanc jusqu'à 9 en commençant par l'atari en 1. Mais, dans ce cas, le shitcho devient favorable à Blanc.

Figure 3

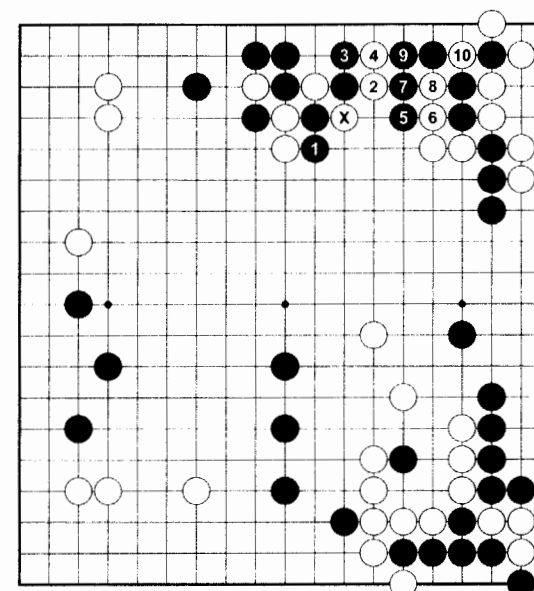


Tésuji-surprise

Après s'être aménagé un abri de fortune dans le coin avec 1 et 3, Noir capture une pierre blanche avec 5.

À ce moment-là, Blanc lance un tésuji en 6 en guise de surprise.

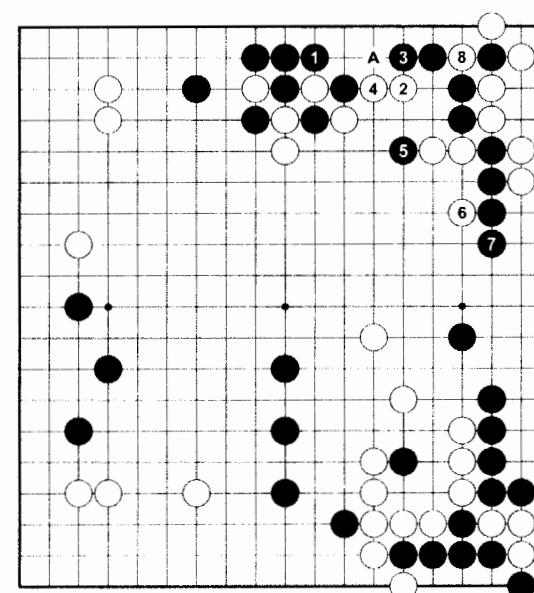
Diagramme 5



Dégât considérable

Que se passe-t-il si Noir sort avec le coup 1 ? Dans ce cas, Noir ne peut échapper à la séquence jusqu'à 10. La perte n'est pas négligeable pour lui, mais, malgré tout, il devrait choisir ce schéma pour éviter une situation bien pire, comme celle survenue dans la partie réelle.

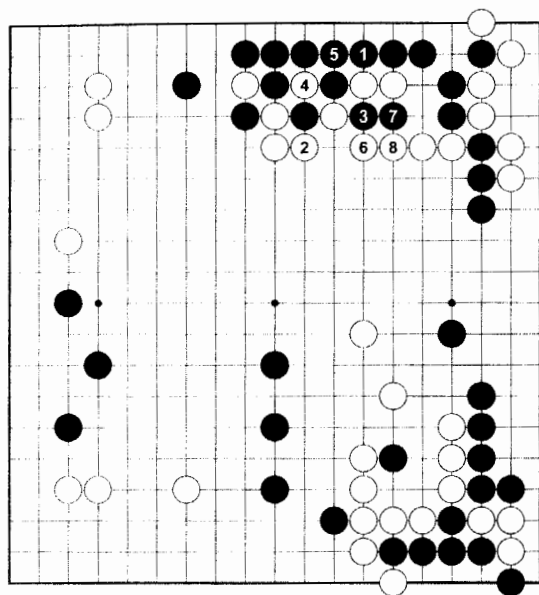
Figure 4



Insoumission vaine

Noir capture la pierre blanche avec 1. Alors, avec 2 et 4, Blanc humilie Noir en l'invitant à ramper par-dessous en A. Noir évite de se soumettre en tentant le coup sur le nez en 5, mais Blanc y répond habilement avec 6. Le recul en 7 étant inévitable, la prise en 8 rend la zone nord-est étincelante de neige !

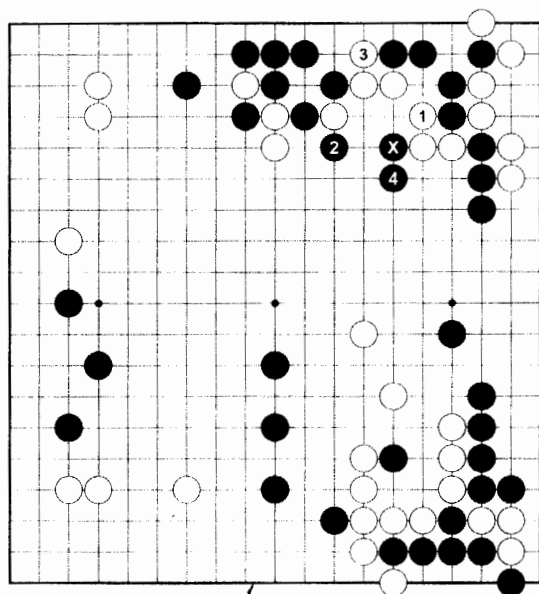
Diagramme 6



Un mur d'acier

Que se passe-t-il si Noir rampe par-dessous en 1 ? En écrasant Noir, Blanc pourra construire un mur d'acier au cours de la séquence jusqu'à 8.

Diagramme 7



Confiner Blanc sur le bord nord

Avec la réaction en X (coup 5 de la figure 4), Noir espère provoquer le confinement de Blanc sur le bord nord avec 2 et 4, malgré le dommage qu'il subit dans cette séquence. Mais son souhait, pourtant raisonnable, lui a été refusé.

Après avoir sondé la réaction noire avec un coup de contact amorçant une stratégie de réduction, Blanc a réussi à semer le désarroi chez son adversaire en usant de tésuji consécutifs brisant la résistance noire.

37. Une réduction qui exploite les petites faiblesses du moyo

Blanc : **CHOI Kyu-myung**

Noir : **LEE Chang-ho**

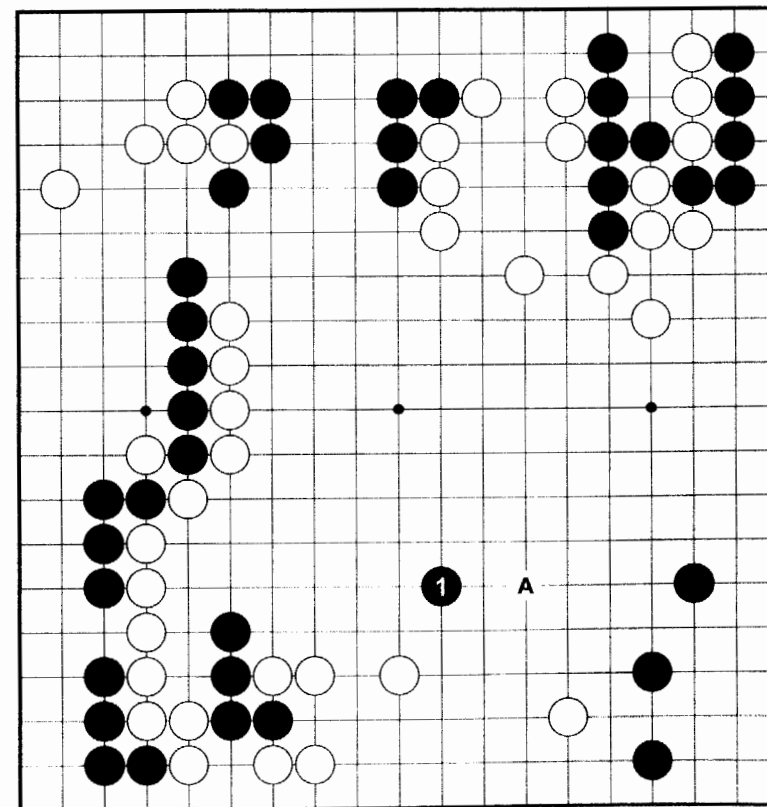
(Deuxième partie de la demi-finale du 34^e tournoi Kukso, jouée le 29/08/1990)

Blanc abandonne au coup 127

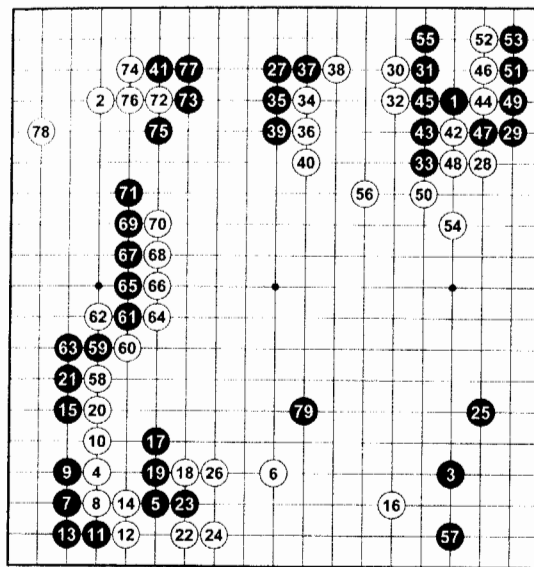
Noir a déjà acquis des territoires ici et là, mais le potentiel de Blanc n'est pas à sous-estimer. Si Blanc joue en A, il aura un immense territoire au centre.

Alors Noir opte pour un coup de réduction au cœur de cette vaste zone blanche. Malgré la profondeur, qui peut paraître excessive, Blanc n'a pas de moyen convenable d'attaquer directement cette pierre.

Figure 1



Séquence des premiers coups

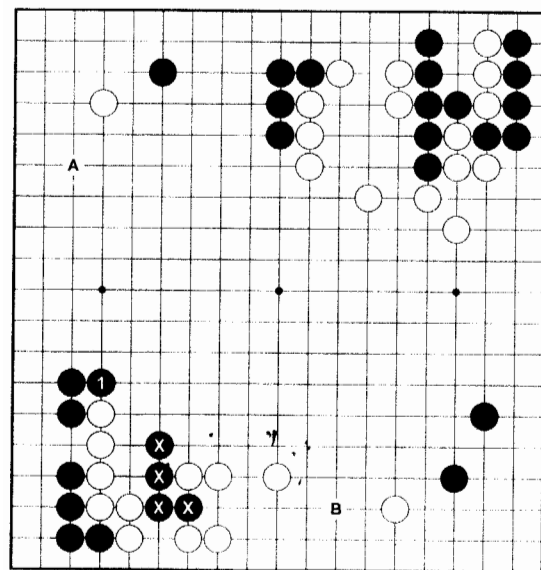


Coups 1 à 79

Pour obtenir le titre de challenger au tournoi Kuksu en 1990, il était indispensable de gagner cette partie.

CHOI est un joueur apprécié par les jeunes pour sa sobriété et son attitude exemplaire parmi les professionnels. Malgré un arrêt prolongé de sa vie professionnelle, afin de se consacrer à des études en politique, il a obtenu, à la surprise générale, un bon résultat dès son retour dans le circuit.

Diagramme 1

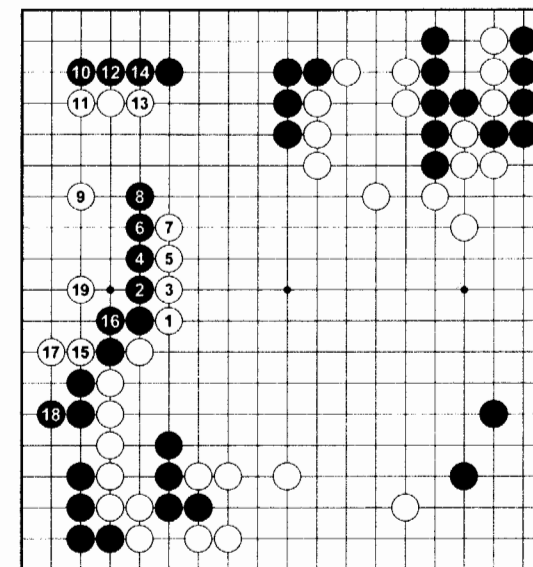


Faudrait-il jouer le coup tournant ?

Revenons un peu en arrière dans la séquence des premiers coups. Noir aurait pu faire le coup tournant en 1 de ce diagramme au lieu du coup 57 de la partie. Il aurait ainsi prévenu l'extension de l'influence blanche. Dans ce cas, l'approche en A et l'invasion en B qui lorgne sur l'aji des pierres capturées X seraient miaï.

Pourtant, je pensais que Noir pouvait consolider d'une manière avantageuse sa position avec le coup 57 de la partie réelle.

Diagramme 2

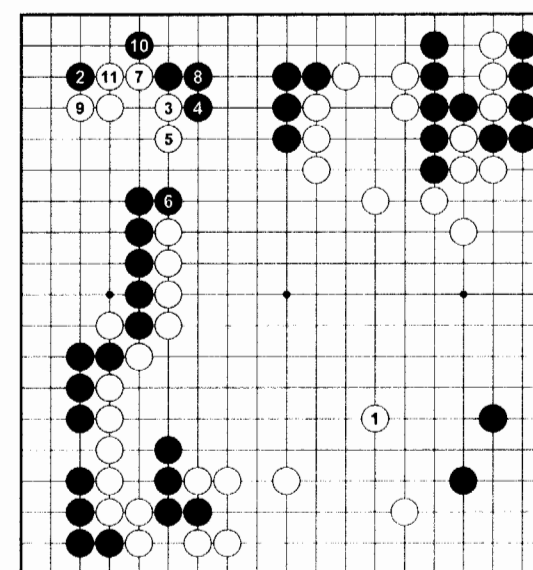


Sans faire atari

Dans la séquence des premiers coups, Blanc a fait atari précipitamment en 62. Il est meilleur de faire double-hané en 1. Dans ce cas, le coup 9 permet d'effacer le territoire noir avec 15 et 19.

Ce schéma convaincant a été proposé par WU Sung-seng dans la salle d'analyse.

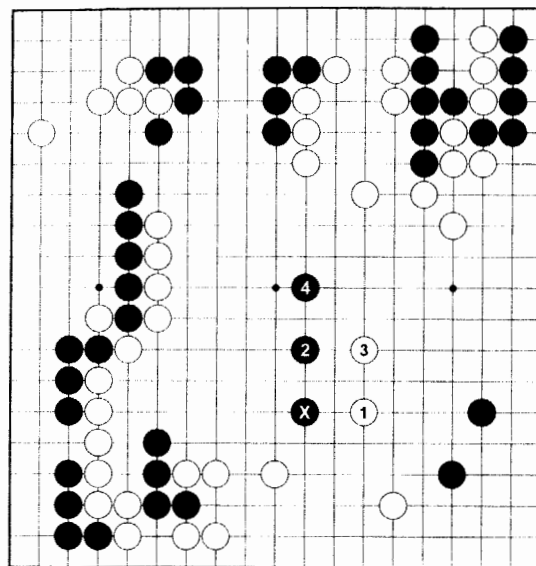
Diagramme 3



Une mesure exceptionnelle

Il est localement correct de défendre le coin nord-ouest avec les coups 72 à 78 (voir la séquence des premiers coups). Mais, malgré tout, Blanc devrait jouer en 1 puisque la situation ne lui est pas favorable. Ce développement, d'une ampleur exceptionnelle, a été proposé par mon Maître CHO. Si Noir attaque le coin en privant Blanc de sa base de vie, ce dernier peut toutefois en rattrapper avec la séquence jusqu'à 11.

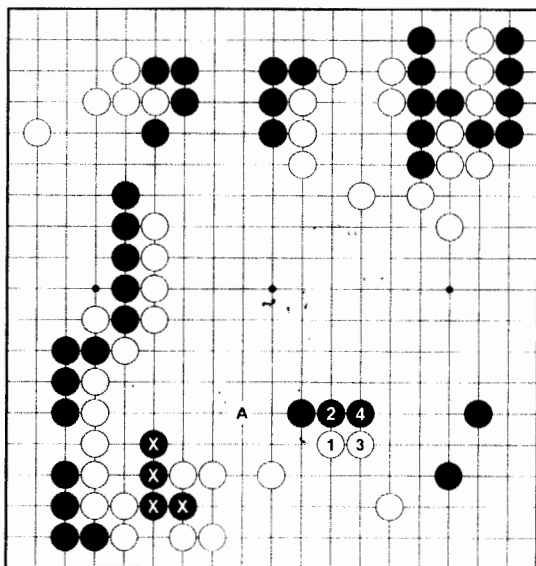
Diagramme 4



Se dérober à l'attaque

Noir a pénétré dans la zone d'influence blanche. Mais Blanc n'a pas le moyen d'attaquer directement l'agent de réduction **X**. Si Blanc bloque en 1, Noir s'envole en 2 et 4, s'échappant ainsi aisément.

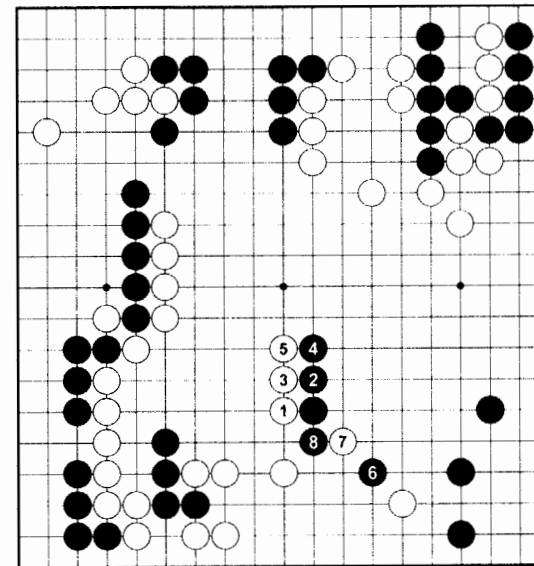
Diagramme 5



Trop timide

Il serait trop timide pour Blanc de défendre son bord sud avec 1. Ce type d'approche renforcerait plutôt la pierre noire de réduction au centre, et contribuerait à effacer le potentiel de Blanc autour d'elle. Si Noir sautait en A, les pierres noires capturées **X** seraient même toutes prêtes à ressusciter.

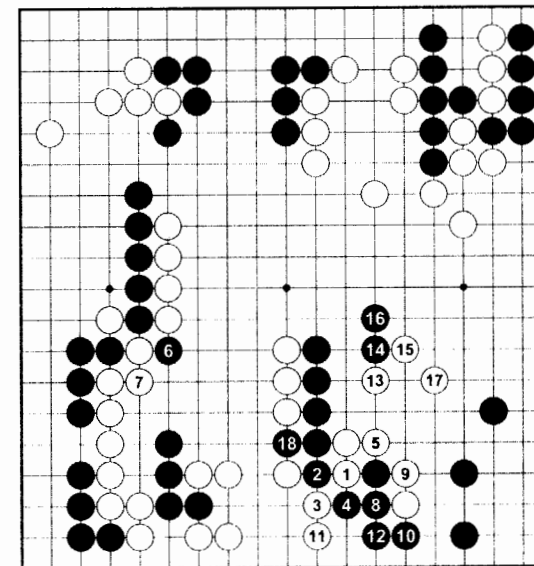
Figure 2



Contre-attaque de Noir

Après une mûre réflexion, Blanc joue le coup de contact en 1, s'apprêtant à couper les pierres de Noir si jamais il fait hané. Mais il ne rentre pas dans le jeu de Blanc et pousse consécutivement deux fois verticalement, puis frappe à l'épaule de la pierre blanche en 6. Blanc résiste en 7, mais il ne sait plus comment réagir à la percée en 8.

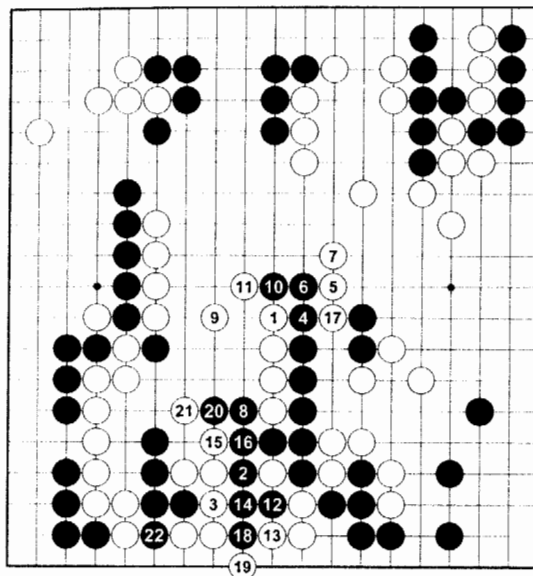
Figure 3



Deuxième percée

Blanc ne peut pas faire autrement que de sortir en 1. Lorsque Noir coupe en 4 et passe par-dessous en 10, un groupe blanc est isolé. Puis Noir perce en 18. Et bientôt va sonner le glas de la partie.

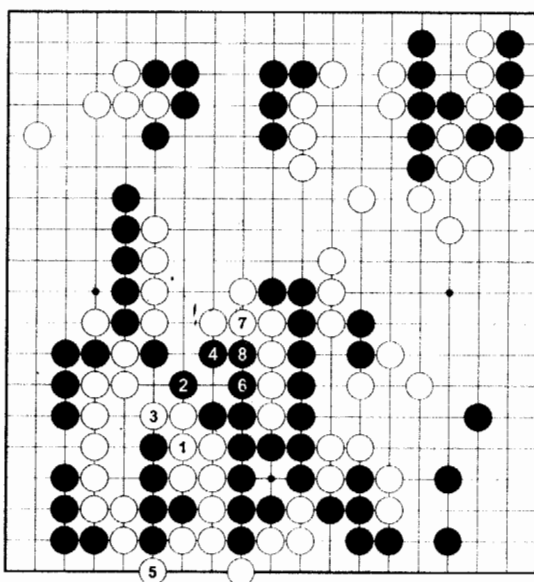
Figure 4



Mort au champ d'honneur

Voici la suite de la partie. Malgré sa résistance extrêmement pugnace, Blanc sombre dans l'abîme, suite aux coups de pénétration en 2 et en 8. Il est obligé de pousser en 17 pour prévenir un deuxième œil, le premier résultant de la capture d'une pierre blanche en 12. Mais Blanc abandonne la partie après la séquence de 18 à 22. Il a préféré l'honneur et le panache à la soumission fatale.

Diagramme 6



Justification de l'abandon

Ce diagramme explique le motif de l'abandon de Blanc. S'il continue à jouer, la connexion en 1 est inévitable. Mais le groupe noir assure son deuxième œil avec la séquence jusqu'à 8, les coups 2, 4 et 6 étant senté.

Noir est parvenu à exploiter de légères faiblesses dans la formation blanche pour mener à bien son opération de réduction.

38. Prise d'otage

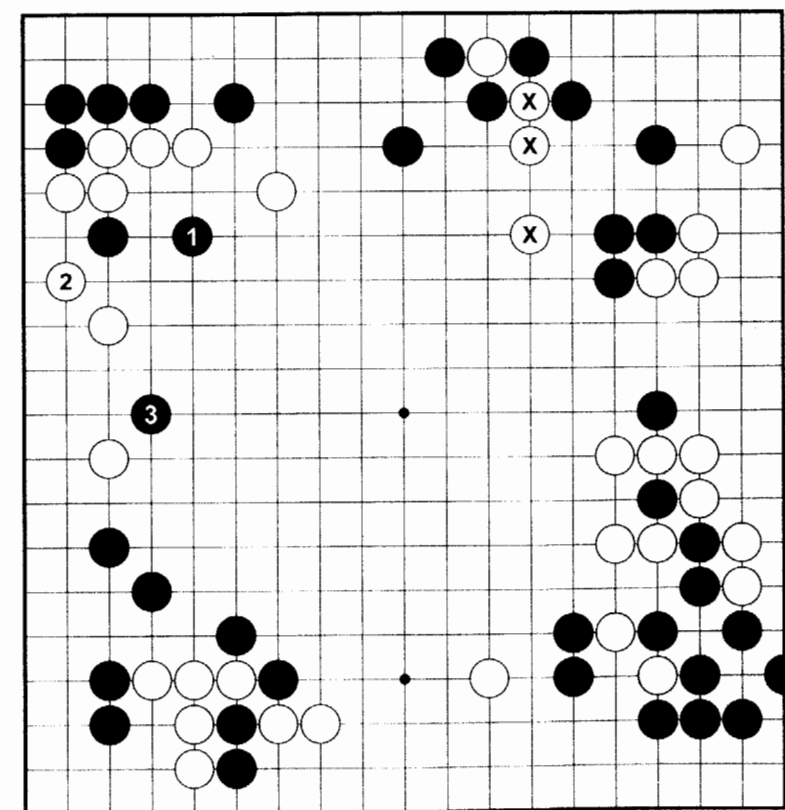
Blanc : CHO Hun-hyun
Noir : LEE Chang-ho

(Quatrième partie de la finale
du 40^e tournoi Kukso,
jouée le 05/12/1996)

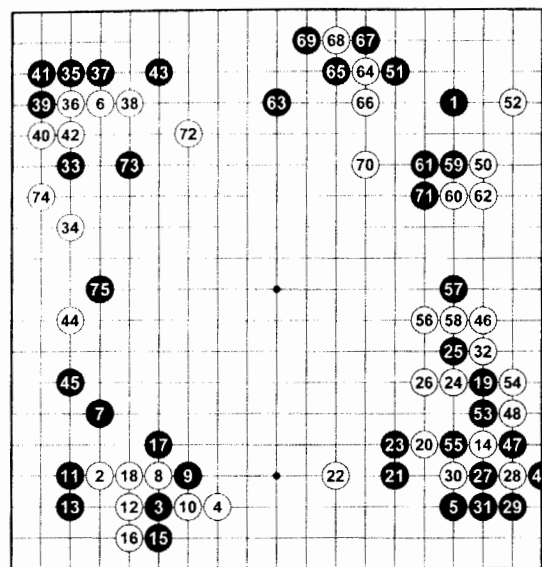
Fin de partie au 262^e coup
Noir gagne de 5,5 points

Grâce à un investissement important, la formation blanche du bord ouest rayonne fortement. Mais son influence est sérieusement écornée car le groupe blanc ⊗ flotte sans base de vie dans la zone nord-est. Prenant en otage ce groupe blanc flottant, Noir lance les coups incisifs en 1 et 3 qui vont se révéler très sévères.

Figure 1



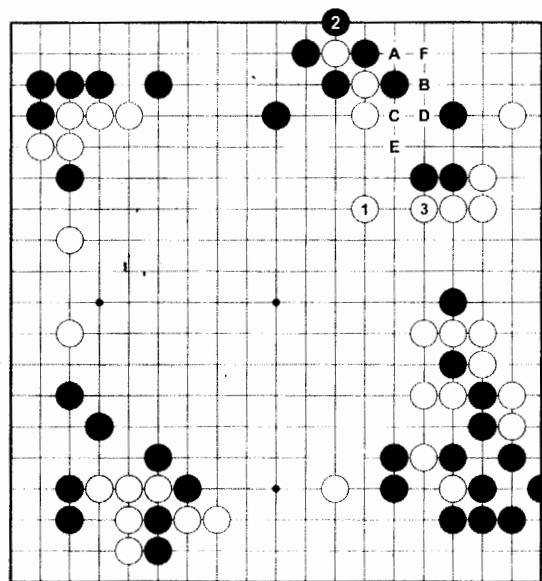
Séquence des coups premiers



Coups 1 à 75

Dans le tournoi Kuksu, j'affronte le challenger, dernier obstacle dans mon accession à une quatrième conquête consécutive du titre. Ce challenger, à nouveau mon Maître CHO, a gagné les deux premières parties. Je n'ai donc plus droit à l'erreur. Après avoir mené prudemment le fuséki, Blanc fait une intrusion au bord nord en 64. Au cours de ce combat, Blanc commet une erreur avec un coup lourd en 70 : Noir peut alors saisir sa chance.

Diagramme 1



Mouvement léger

Blanc devrait sauter légèrement en 1 de ce diagramme. Dans ce cas, Noir capture la pierre blanche en 2, puis Blanc bloque en 3. Ce résultat est nettement meilleur pour Blanc que celui obtenu dans la partie réelle. Si Noir ne capture pas en 2, Blanc coupe d'abord en A et joue B, D et F. Les points ainsi gagnés dans le coin nord-est seraient importants.

Dans la partie, l'allure pesante de ce groupe blanc devient une cause majeure de la défaite de Blanc.

Diagramme 2

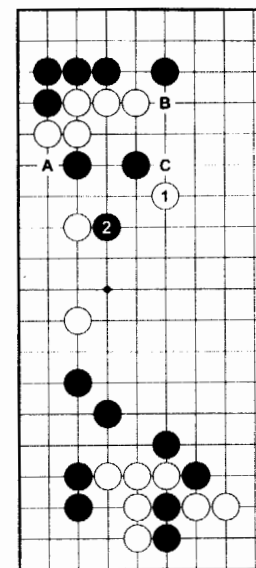
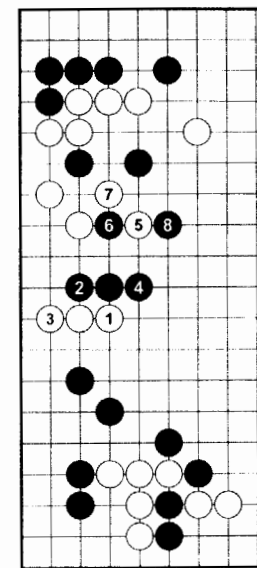


Figure 2



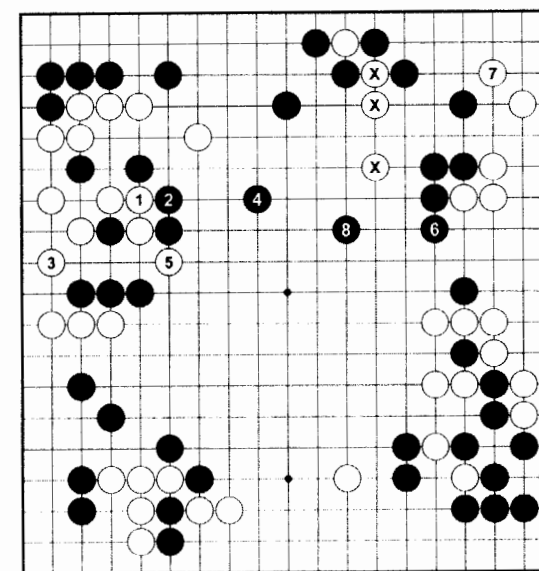
Pas raisonnable

La contre-attaque en 1 de ce diagramme au lieu de 2 de la figure 1 n'est pas raisonnable. Si Noir s'échappe en 2, il dispose de certains points faibles à exploiter tels que A, B et C.

Humiliation

Lorsque Noir bloque en 2, Blanc ne peut répliquer autrement que par la descente en 3. Quelle humiliation ! Lorsque Blanc saute en 5, Noir empêche son développement vers le centre avec 6 et 8.

Figure 3

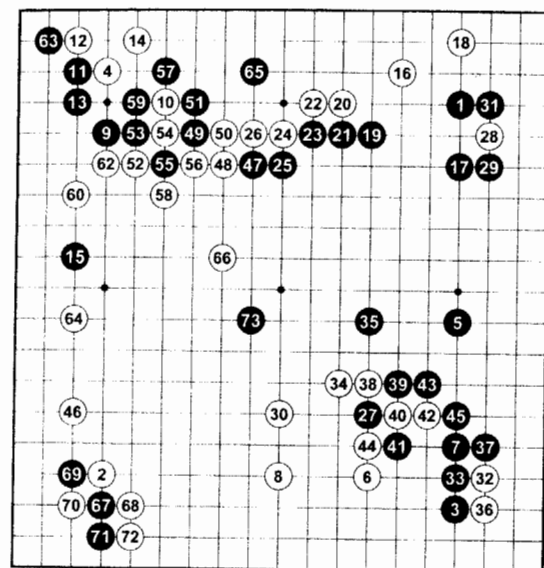


Groupe blanc sous la menace

Blanc s'incline alors avec 1 et 3. Après avoir réduit l'influence blanche avec des coups incisifs en senté, Noir saute en 4, mettant en point de mire la capture du groupe blanc (X). Lors de l'extension de Noir en 6, Blanc renonce à s'enfuir. Avec la capture de ce groupe blanc, assurée par 8, la partie bascule d'une manière irréversible.

Séquence des premiers coups 61 en 55

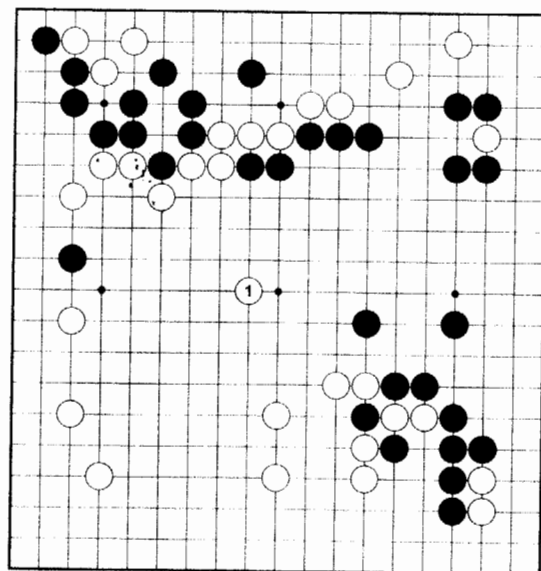
Coups 1 à 73



Au début de ma carrière professionnelle, j'ai souvent rencontré HWANG dans les tournois. Chaque fois, son style orienté vers le développement de l'influence et la flexibilité dans la direction des pierres était impressionnant jusqu'au tchuban.

Blanc vient de réussir l'édification d'un mur solide, suite à l'échange intervenu dans le coin nord-ouest. S'il parvient à transformer en territoire réel son large moyo, la victoire lui sera évidemment acquise. Noir réagit après avoir été mis en alerte.

Diagramme 1

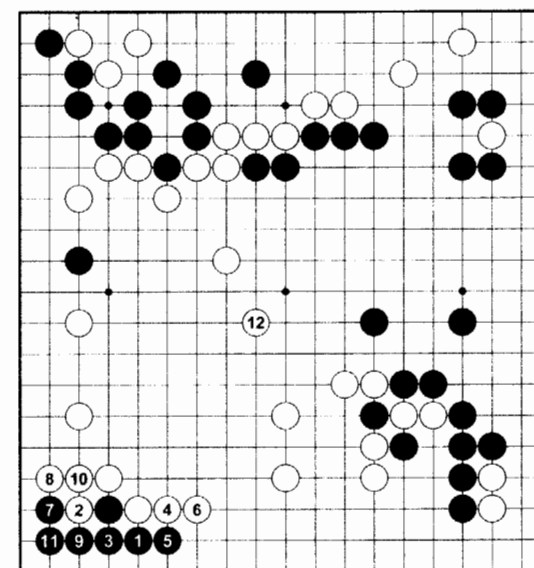


Infranchissable

Selon SEO Bong-su, Blanc devrait tracer une ligne de défense avec 1 de ce diagramme. Ainsi le centre blanc ne serait plus franchissable.

Dans ce cas, Noir devrait envahir directement pour détruire ce territoire blanc.

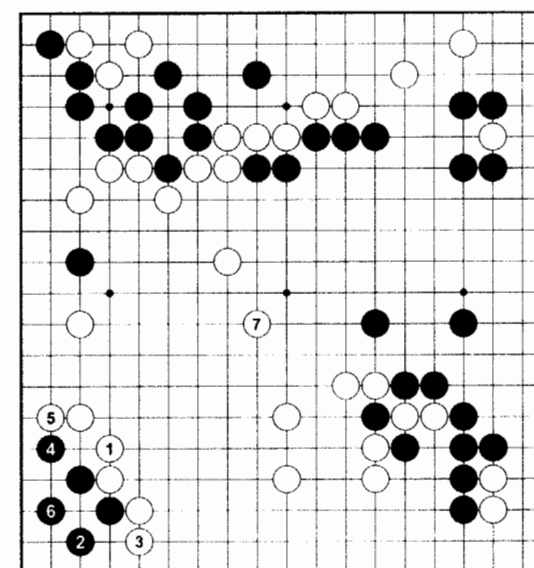
Diagramme 2



Perte du senté

Une ligne de jeu plus « ordinaire » serait de faire hané de l'autre côté, comme dans ce diagramme. Mais, avec cette séquence jusqu'à 11, Noir perd le senté et permet à Blanc de jouer 12. Dans ce scénario, Noir n'a aucune chance de gagner.

Diagramme 3

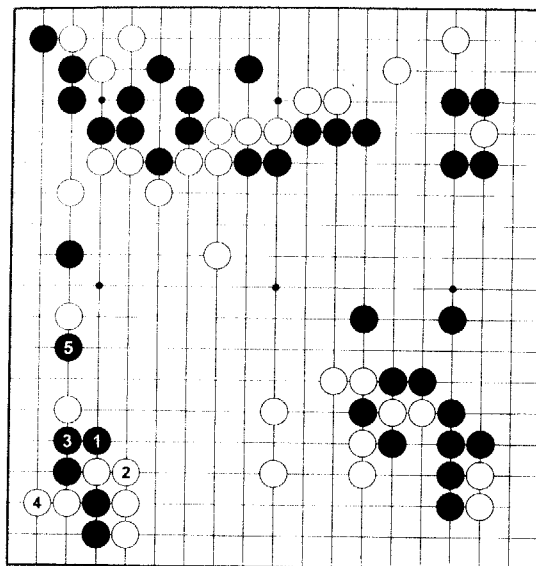


La voie de la sagesse

Le coup 5 de la figure 1 est une réaction musclée. Mais ce coup rend désormais à Blanc la situation moins facile à contrôler, alors qu'elle lui était favorable. Il eût été pertinent de s'étendre en 1 de ce diagramme. Il faudrait laisser Noir vivre dans le coin gracieusement, par exemple avec la séquence jusqu'à 6, puis jouer en 7, comme dans le diagramme 2.

Diagramme 4

Risqué ?

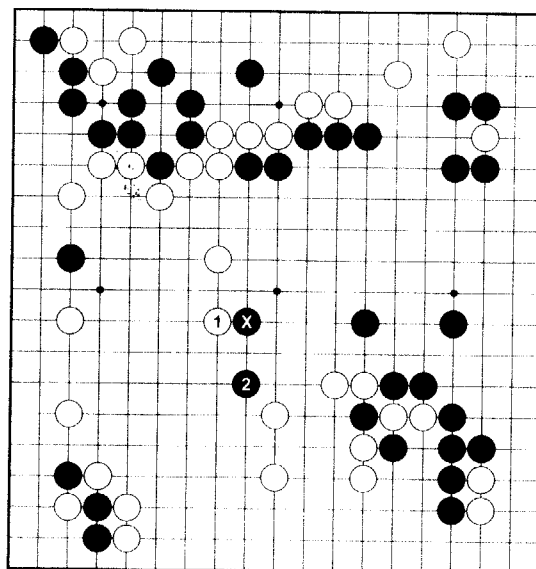


Dans la salle d'analyse, on a proposé le scénario décrit dans ce diagramme : il a pour priorité de détruire un maximum de territoire blanc.

Mais je n'étais pas vraiment convaincu de la réussite de ce projet.

Figure 2

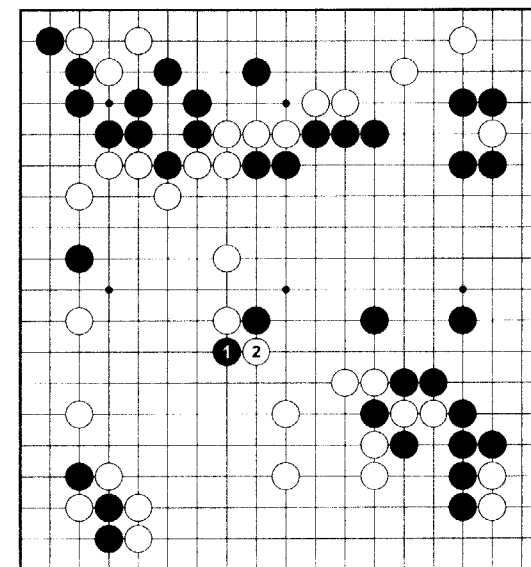
Brèche impossible à colmater



Avec son coup 1, Blanc tente de contenir l'infiltration de Noir dans son territoire. Mais ce dernier s'échappe en 2. Une lumière d'espoir commence à briller chez Noir alors que Blanc n'a guère de moyen pour bloquer cette pénétration.

Diagramme 5

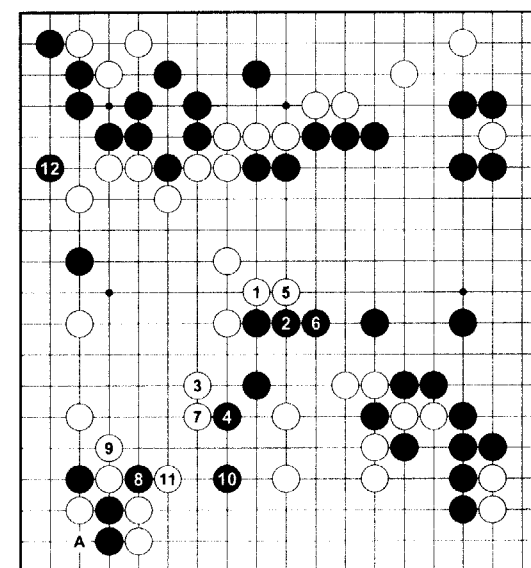
Hané ?



Le hané audacieux en 1 de ce diagramme est une grave erreur. Noir est pris au dépourvu si Blanc coupe en 2. Dans ce type de situation, il vaut mieux faire un saut de côté, comme dans la partie.

Figure 3

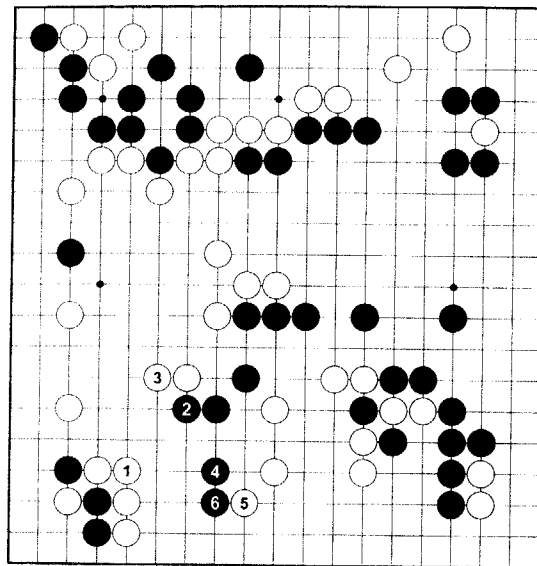
Réduction réussie



Blanc ne peut plus bloquer la descente de Noir après le petit pas en diagonale, en 4. De plus, à la suite de l'échange 8 et 9, Blanc est obligé de se renforcer avec 11 quand Noir saute en 10. Enfin, dans le coin, il reste l'aji d'un coup noir en A.

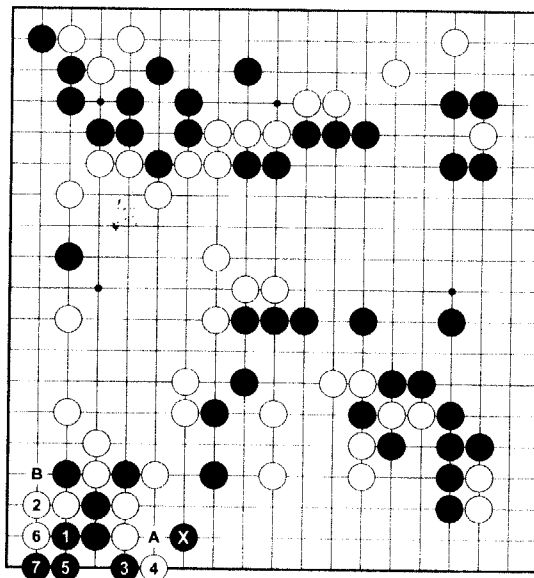
Noir se glisse alors en 12, le coup le plus important à ce stade.

Diagramme 6



Le coup blanc 7 de la figure 3 est une erreur : la connexion en 1 de ce diagramme est préférable. Dans ce cas, Noir n'aura pas le senté, même s'il peut poursuivre la réduction du territoire blanc de manière analogue à la séquence de la partie. Dans ce schéma Noir a perdu le senté, ce qui se traduit donc par le gain d'un coup en faveur de Blanc, par rapport à la figure 3.

Diagramme 7



Gain d'un coup

Aji dans le coin

Si Noir vient se placer en (x), ses pierres du coin sud-ouest reviennent un peu à la vie. Noir fait atari en 1 et provoque un ko avec 3 et 5. A et B sont alors miai.

Noir a réussi à obtenir le senté dans son opération de réduction, grâce à l'aji dissimulé dans le coin.

40. Un coup de réduction inspiré

Blanc : SEO Nung-wuk
Noir : LEE Chang-ho

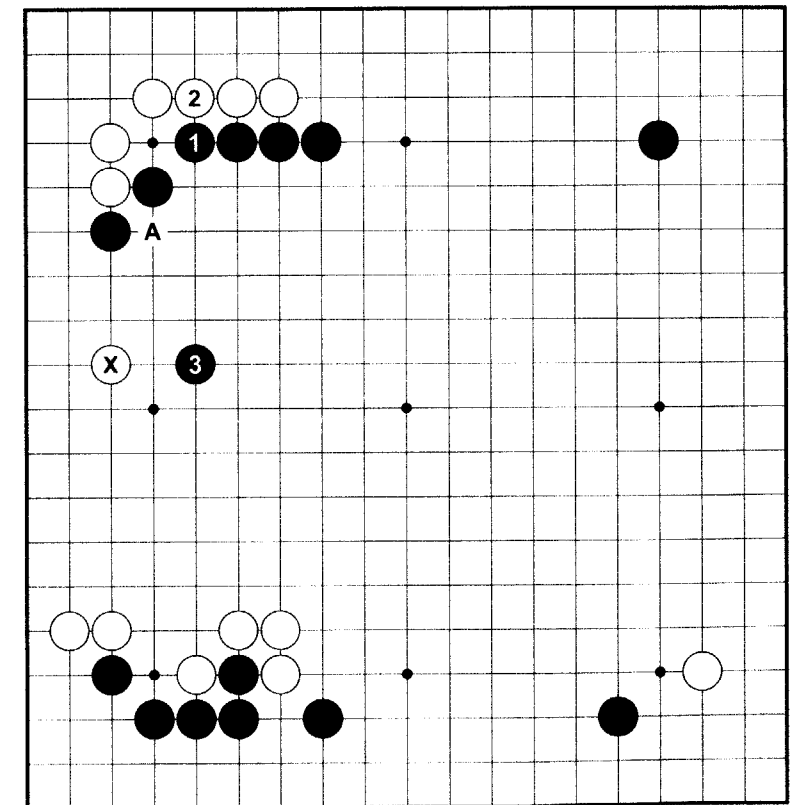
(Partie de la demi-finale
du 33^e tournoi Kukusu,
jouée le 19/07/1989)

Fin de partie au 276^e coup
Noir gagne de 11,5 points

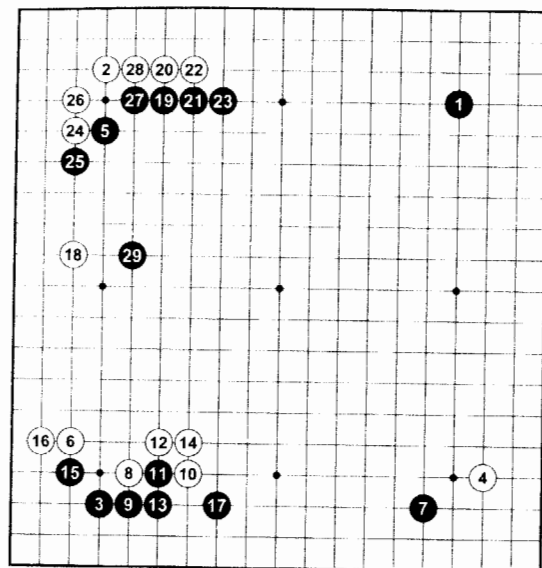
La formation blanche de la zone sud-ouest se développe idéalement par le renfort de la pierre (x). De plus, Noir présente une faiblesse en A.

Au vu de ces paramètres, Noir joue un coup de circonstance en 3, qui se démarque du joséki. Ce coup à deux fonctions : couvrir la faiblesse en A, et réduire la formation blanche.

Figure 1



Séquence des premiers coups

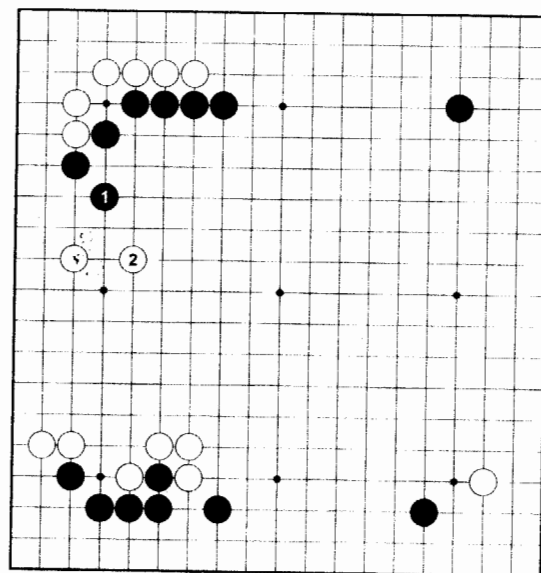


Coups 1 à 24

La partie présentée ici a pour enjeu une place de challenger dans le tournoi Kuksu. Elle s'est jouée avec SEO qui est surnommé « Sonogong sur le goban ». Sonogong est un personnage dans un ancien roman chinois. Il symbolise le pouvoir magique de l'auto-transformation.

L'approche en 7 est une erreur de direction. Non seulement Blanc fait un bon choix de joséki dans le coin sud-ouest, mais en plus l'extension en 18 est optimale. Alors Noir doit trouver sans délai un moyen de faire volte-face...

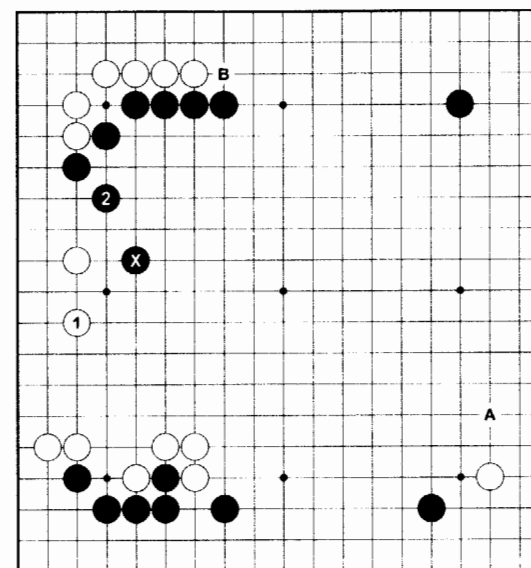
Diagramme 1



Un acte aveugle

Pour compléter le joséki dans le coin nord-ouest, Noir joue normalement la gueule de loup en 1. Mais dans ce cas précis, ce serait agir aveuglément, car l'avance de Blanc devient nette s'il saute en 2.

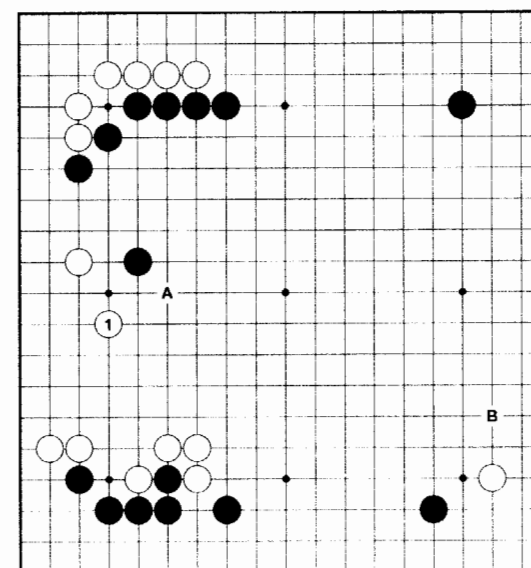
Diagramme 2



Recul soumis

La réponse ordinaire au chapeau noir (X) est l'extension 1 de ce diagramme. Mais ce recul est peu agréable pour Blanc. Éventuellement, Noir pourrait jouer A ou B à la place de 2.

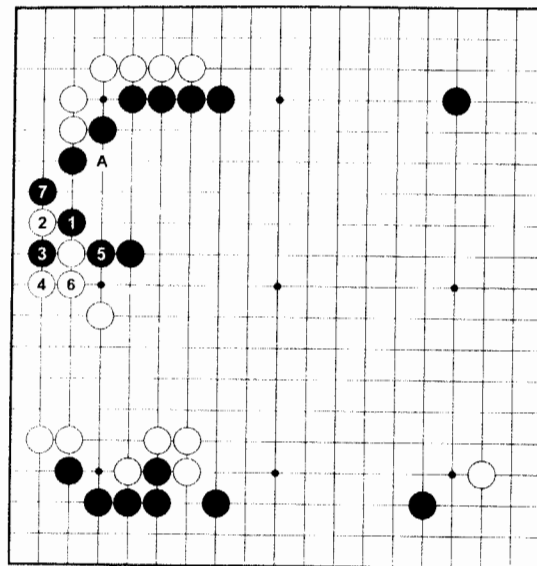
Diagramme 3



Un inconvénient

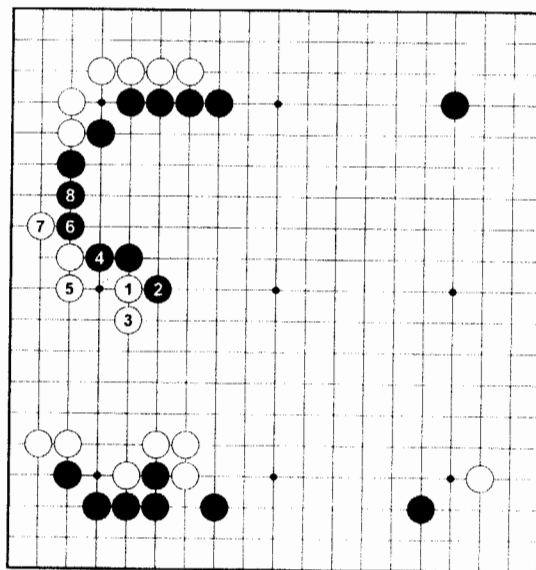
Blanc pourrait se défendre en 1 de ce diagramme suivant la maxime de go qui dit : « Lors de l'attaque adverse en chapeau, faites un saut de cheval. » Ce coup lui permettrait de jouer ensuite en A. Mais ce choix présente un inconvénient : Noir peut en profiter pour attaquer tout de suite le coin en B.

Diagramme 4



Dans une telle configuration, il est habile de jouer le coup de contact en 1, suivi de la coupe en 3. Avec l'échange de 5 à 7, Noir peut prévenir une attaque exploitant sa faiblesse en A et il se donne ainsi une forme solide.

Figure 2

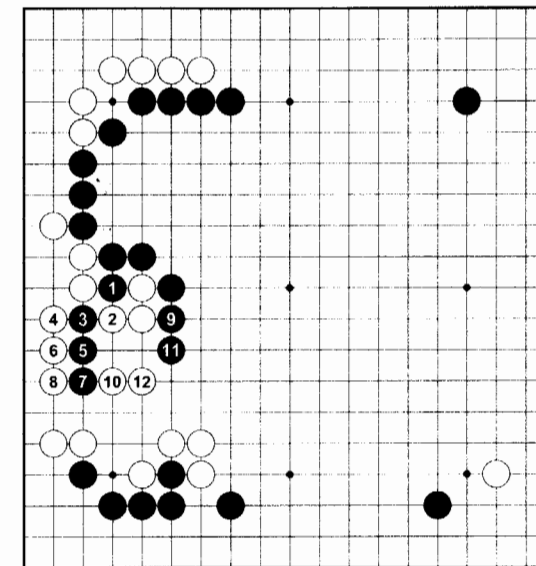


La force potentielle obtenue

Considérant que les choix des diagrammes 2 et 3 ne sont pas pertinents, Blanc joue, plus positivement, le contact en 1. Mais Noir est satisfait de pouvoir consolider sans peine sa formation avec la séquence naturelle 2, 4, 6 et 8. Finalement Noir a fait barrage à l'extension de la zone blanche et il a aussi obtenu une influence importante au centre.

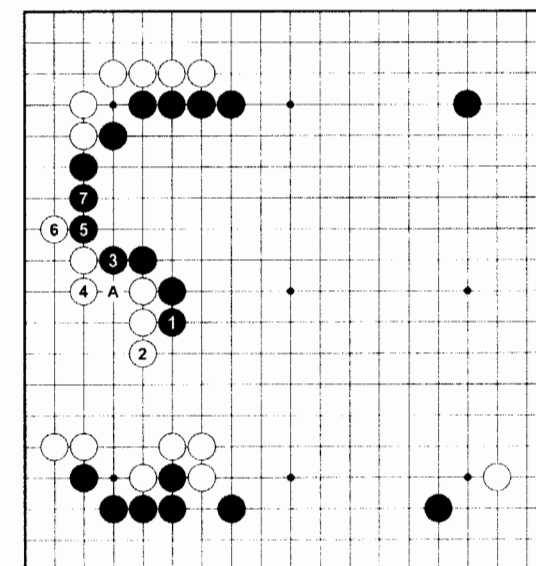
De plus, Noir bénéficie d'une prime...

Diagramme 5



Un aji reste caché au bord ouest. Si Noir coupe en 1 et 3, Blanc ne peut agir autrement que de ramper en 6 et 8. Ainsi, Noir peut encore améliorer sa formation centrale avec 9 et 11.

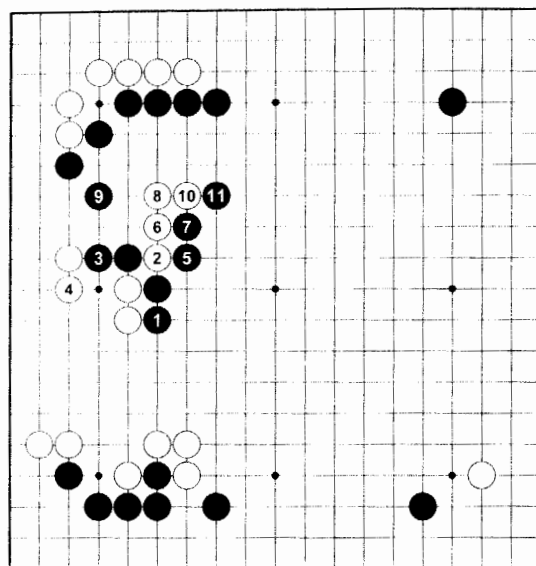
Diagramme 6



Profit manqué

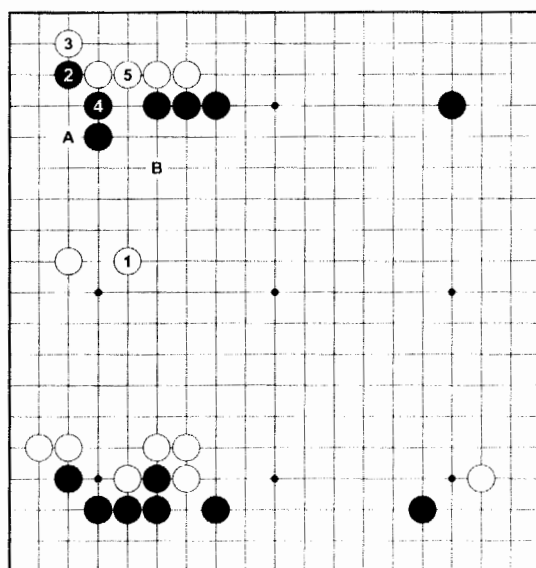
En fait, Noir a laissé passer une autre occasion de profit. Il aurait dû pousser encore une fois en 1, comme dans ce diagramme. Blanc aurait été obligé de s'étendre en 2. Le résultat obtenu avec la séquence jusqu'à 7 aurait été meilleur que dans la partie, tout en préservant le même type de séquence que celle du diagramme 5.

Diagramme 7

**Coupe abusive**

Lors de la poussée en 1 du diagramme 6, Blanc n'a pas le droit de couper en 2, comme le montre la séquence jusqu'à 11.

Diagramme 8

**Le meilleur scénario pour Blanc**

Revenons en arrière. Blanc aurait dû sauter directement en 1 au lieu de jouer en A. Il est vrai que les coups de pression comme 2 et 4 ne sont pas agréables pour Blanc. Mais ce dernier peut aussi lancer plus tard un coup désagréable pour Noir, en B. Il n'y a donc aucune raison pour Blanc de se plaindre du résultat.

Sans poursuivre le jōséki ordinaire, Noir a trouvé un moyen de réduire la formation adverse de façon efficace.

41. Sonder la profondeur du Pacifique

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : YOO Chang-hyuk

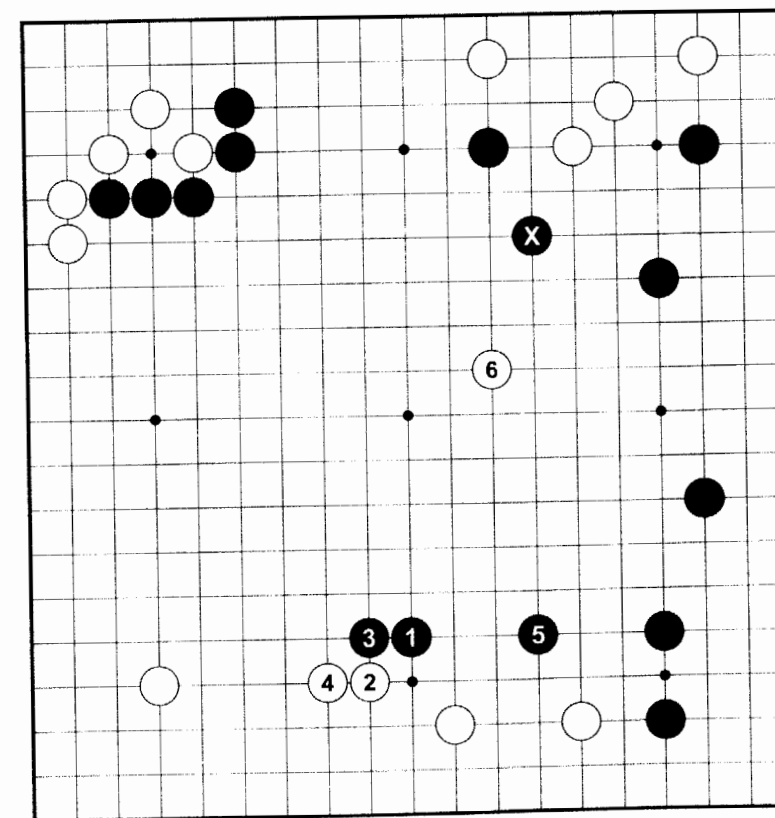
(Deuxième partie de la finale du 10^e tournoi de « blitz » de la MBC)

Noir abandonne au coup 200

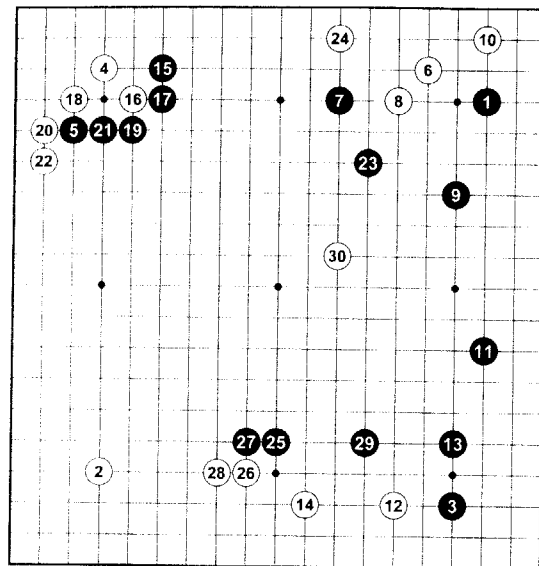
Suite au coup X confinant Blanc dans la zone nord-est, Noir trace les limites d'une imposante formation avec 1, 3 et 5.

Dans cet espace si vaste que je ne sais pas trop où entamer la réduction, je lance intuitivement un coup comme si j'allais mesurer la profondeur du Pacifique...

Figure 1



Séquence des premiers coups

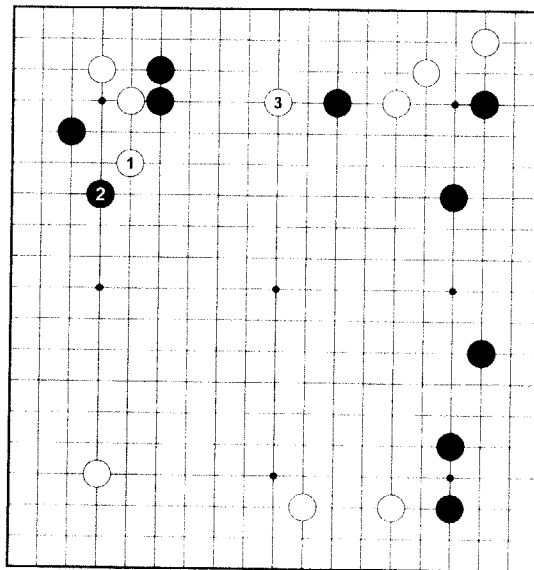


Coups 1 à 42

Je présente ici une partie qui a été retransmise par une grande chaîne de télévision. J'affronte mon rival YOO en finale d'un tournoi de « blitz ».

Dans l'action au coin nord-ouest, Blanc a opté pour le territoire. Ceci a permis à Noir de jouer le coup stratégiquement assez significatif en 23, forçant ainsi Blanc à ramper en 24. La séquence de 25 à 29 est optimale et elle permet à Noir de s'emparer de l'initiative en esquissant une formation vaste et prometteuse.

Diagramme 1

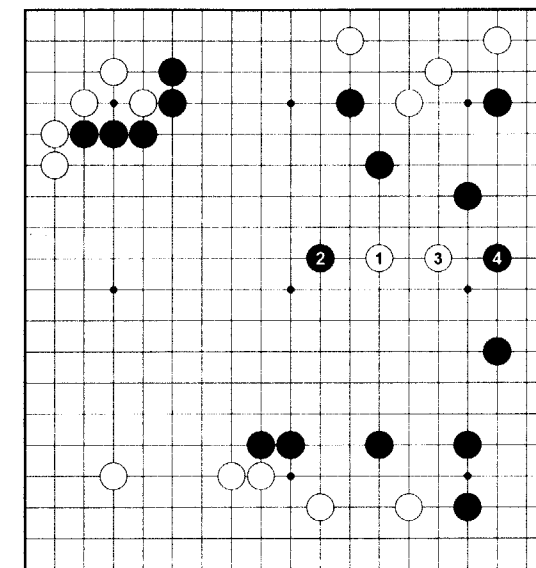


Choix douteux

Blanc devrait sortir en 1 au lieu de se replier avec 18 de la partie. Il pourrait alors diviser le bord nord avec 3.

Au moment de décider de jouer en 18, je craignais de perdre l'initiative globale en m'engageant dans une bataille compliquée induite par ce scénario. Quoi qu'il en soit, le résultat que j'ai obtenu dans la partie n'a pas été satisfaisant.

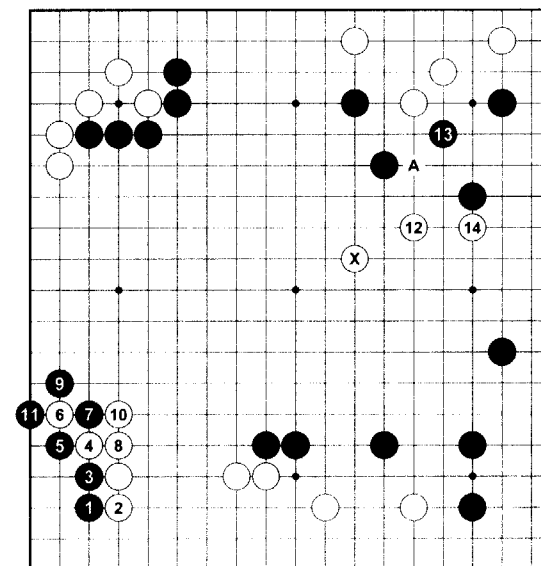
Diagramme 2



Convoitise

Entrer plus profondément en 1, comparativement au coup 30 de la partie, est contraire à la maxime de go qui dit : « Il faut se restreindre dans la profondeur lorsque l'on entre dans le champ d'influence de l'adversaire. » L'attaque noire en 2 et 4 est tellement sévère que Blanc voit fondre sa force globale pendant qu'il doit lutter pour sa survie.

Figure 2



Équilibre territorial ?

Noir, ne trouvant pas de réponse appropriée au coup de réduction (X), hésite un moment avant d'entrer au san-san du coin sud-ouest. Il semble que Noir veuille maintenir en priorité l'équilibre territorial. Mais lorsque Blanc progresse en 12, ayant réglé l'intrusion noire dans le coin en senté, Noir ne peut se passer de 13 pour prévenir la coupe en A. Et Blanc est en bonne voie de stabilisation avec 14.

Figure 5

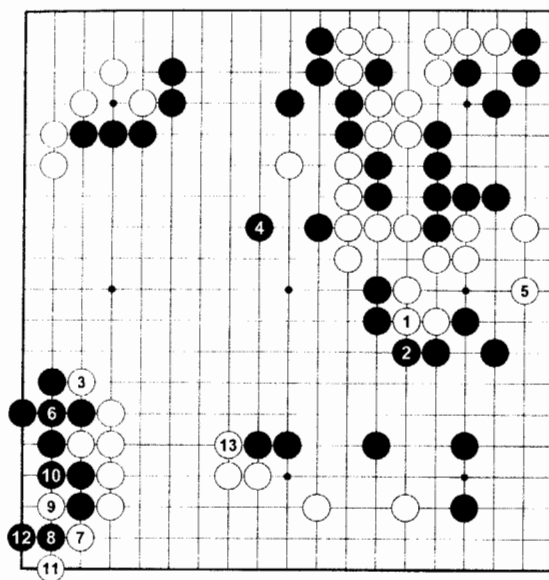
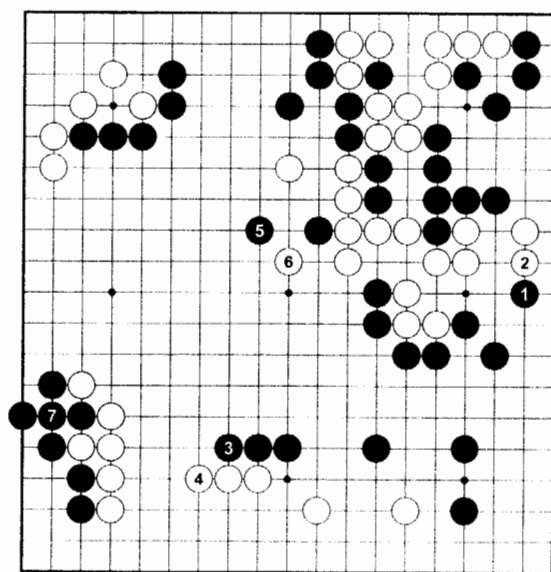


Diagramme 5



Fatale omission

Mais au moment où l'on sent que Noir flirte avec la victoire, la partie bascule en faveur de Blanc à la suite d'une erreur fatale. Il est vrai que le coup en 4 est placé au « point vital d'attaque ». Mais Noir omet un coup dans son attaque : le coup en 5 qui est un « point vital » pour Blanc. En jouant ce coup, Blanc renoue avec l'optimisme.

Après avoir comprimé Noir au sud-ouest avec la séquence de 7 à 12, Blanc joue le coup tournant en 13. Noir sent désormais la lourde charge du komi peser sur ses épaules.

La clef du paradis

Noir aurait dû jouer 1 de ce diagramme au lieu de 4 de la figure 5. Ainsi, il aurait pu à la fois ôter la base de vie de Blanc et gagner des points. Ensuite, il aurait poussé en 3 en senté dans un bon « timing ». Et s'il était revenu ensuite au centre pour jouer 5, il aurait eu une avance d'une dizaine de points sur le terrain.

42. Réduction en marge du « style LEE »

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : YOO Chang-hyuk

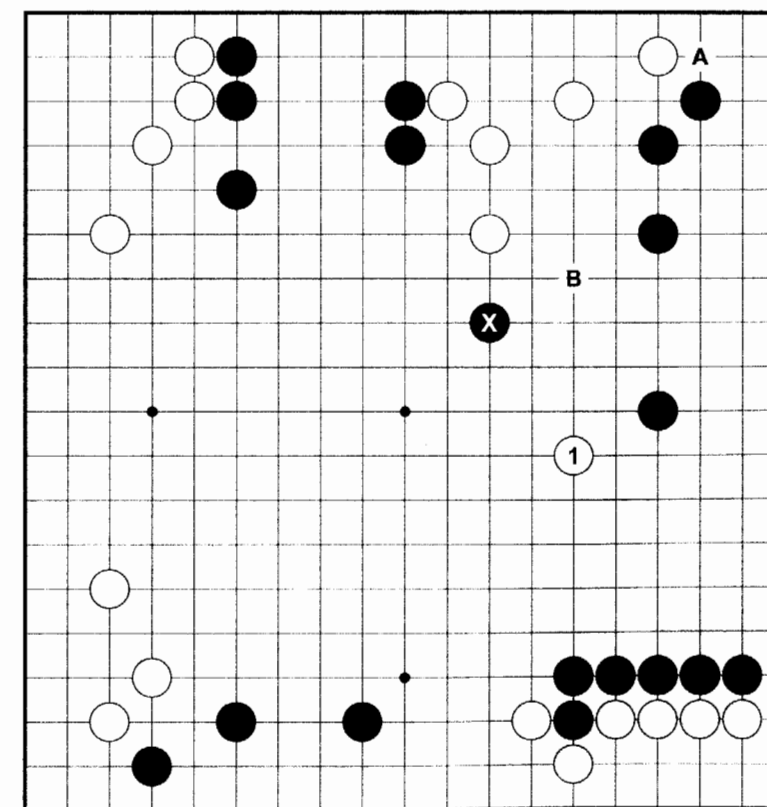
(Cinquième partie de la finale du 24^e tournoi Myungin, jouée le 23/08/1993)

Fin de partie au 226^e coup
Blanc gagne de 1,5 point

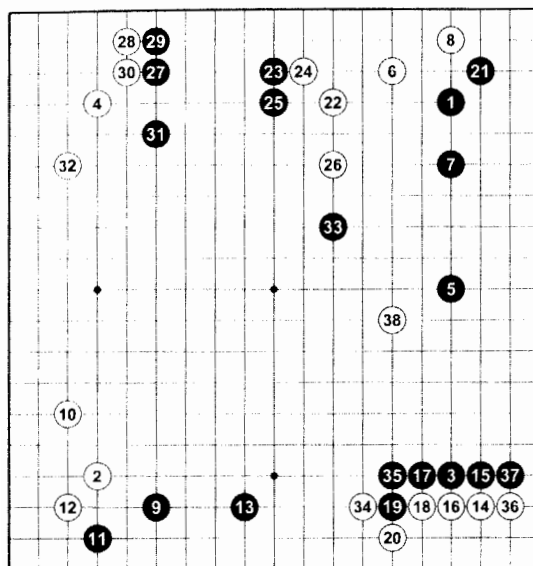
Le point de mire est le bord est. Noir vient d'élargir au maximum sa formation avec le chapeau X. Dans la salle d'analyse, on attendait un coup de réduction modéré correspondant à mon style, par exemple en A ou en B. Mais cette attente a été déjouée.

Le coup de réduction en 1 est très proche d'un coup d'invasion. À partir de là, s'engage une bataille féroce...

Figure 1



Séquence des premiers coups

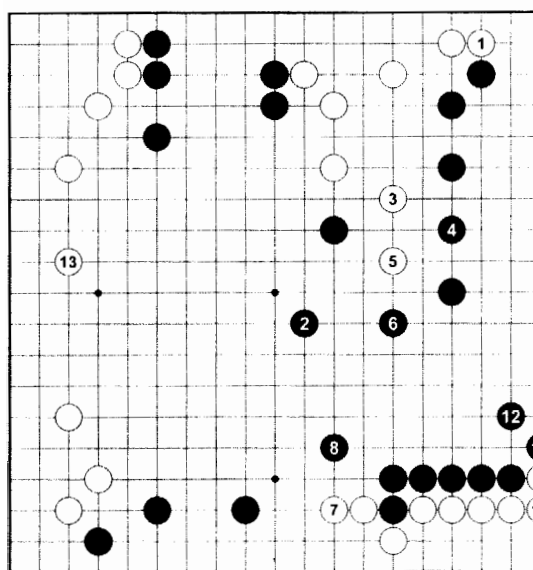


Coups 1 à 38

Cette finale du tournoi Myungin a été très disputée. À cette époque, après avoir remporté deux fois consécutivement le tournoi Wangwi, YOO était au sommet. Au bout d'un « full set », la cinquième partie présentée ici incarne une page mémorable de notre rivalité.

Les trois hoshi alignés sur le bord droit reflètent l'esprit de YOO qui n'hésite pas à employer un fuséki audacieux à un moment crucial du match.

Diagramme 1

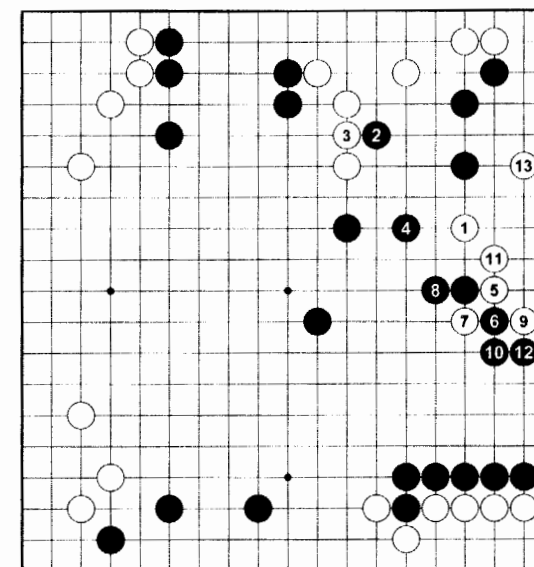


Très serré

Il était aussi possible de pousser en 1 de ce diagramme. Ce coup permet à la fois de garder la base de vie du groupe blanc et d'envahir le bord est. Sa valeur est de plus de 20 points.

On peut imaginer la suite plausible : si Noir élargit sa formation en 2, Blanc continue de la réduire avec 3 et 5 et s'étend en 13. C'est un scénario tellement serré qu'il est difficile d'évaluer qui est en meilleure position à ce stade. On peut dire que cette séquence est proche du « style de LEE ».

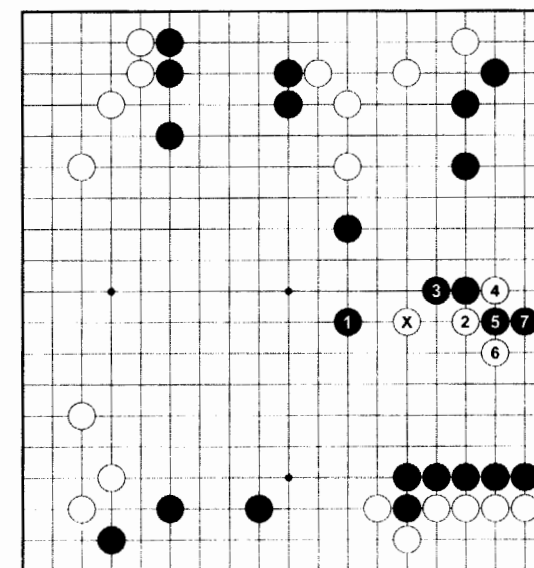
Diagramme 2



Invasion ?

Peut-on envisager d'envahir directement le bord est, en 1 de ce diagramme, au lieu de le réduire en 3 comme dans le diagramme 1 ? Dans ce cas, Blanc pourra survivre avec la séquence jusqu'à 13, grâce à un coup habile en 7. Mais ce schéma n'est pas forcément préférable à celui du diagramme 1, car Noir en a profité pour renforcer considérablement sa formation alentour.

Figure 2



Épreuve de force

Blanc cherche plutôt un affrontement sans détour avec cette tentative de réduction profonde (X), en refusant un compromis tel que celui évoqué au diagramme 1. Noir peut alors légitimement s'engager dans l'attaque sans merci avec 1. Au coup de contact en 2, Noir réagit vigoureusement avec 3, mais c'est une erreur. Le coup en 4 est également excessif. Avec les coups violents en 5 et 7, la situation devient compliquée.

Diagramme 3

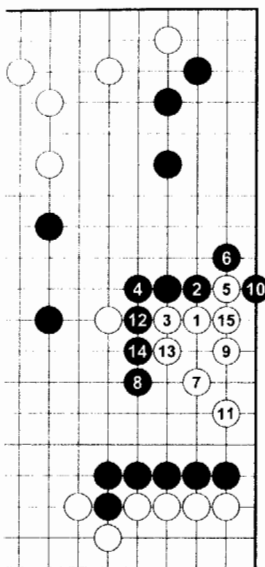
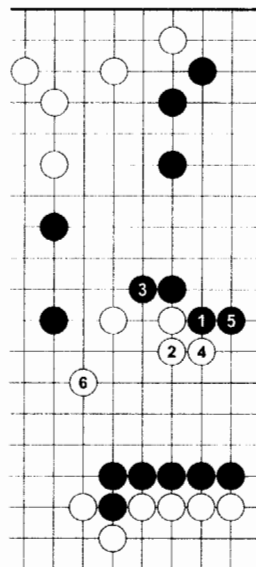


Diagramme 4

**Compromis**

Une option raisonnable pour Blanc consistait à entrer en 1 de ce diagramme. Un compromis équitable s'établit alors avec la séquence jusqu'à 14.

Attaque et rentabilité

Un autre choix raisonnable pour Noir serait de faire d'abord hané en 1. De cette manière, il est en mesure de poursuivre l'attaque sur le groupe blanc tout en encaissant quelques dividendes.

Diagramme 5

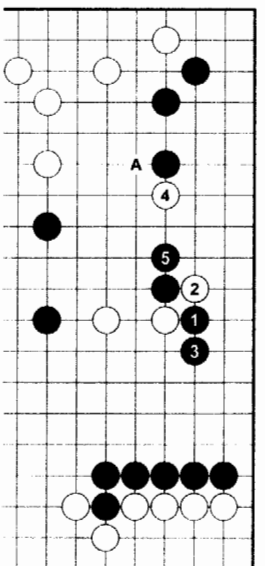
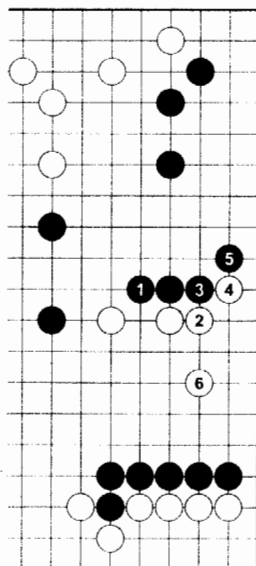


Diagramme 6

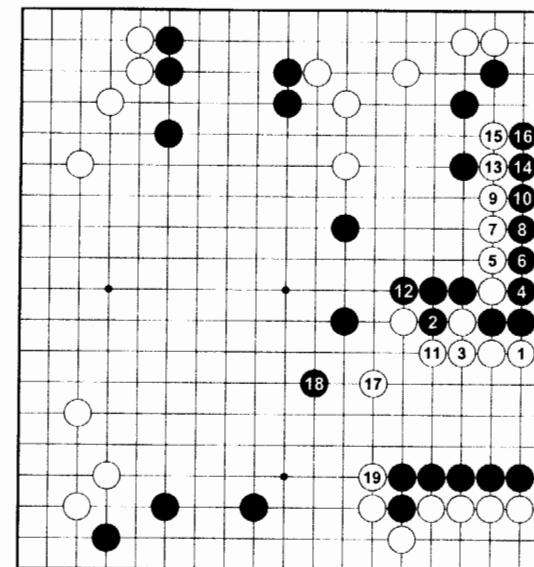
**Souci sans fondement**

Je suppose que Noir craignait la coupe en 1 suivie du contact en 4. Il est vrai que 4 est un coup habile en soi, mais si Noir s'étend en 5, il n'y aura pas de conséquence dommageable. Noir peut aussi troquer 5 pour A.

Stabilisation aisée

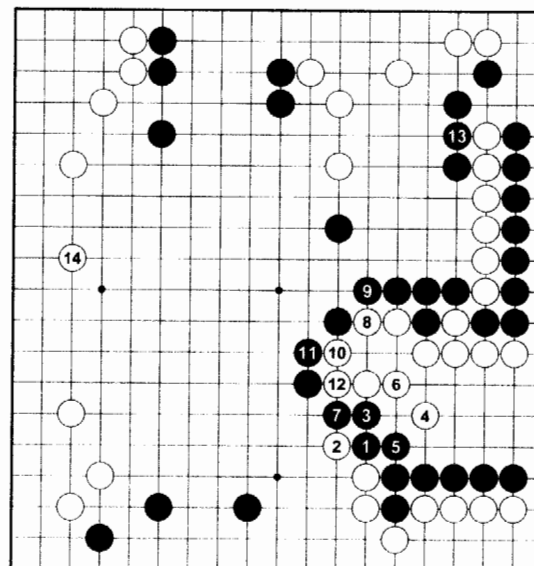
Blanc aurait pu facilement se stabiliser à la suite de 2 du diagramme 6. C'est la raison pour laquelle le hané en 4 de la figure 2 n'était pas correct. Mais la réaction de Blanc a été excessive.

Figure 3

**Opiniâtreté de Noir**

L'épreuve de force monte en puissance avec la descente en 1. Noir démontre son opiniâtreté à vouloir punir Blanc à tout prix en acceptant de ramper sept fois consécutivement, jusqu'à 16. Dans cette logique, il est cohérent pour Noir de bloquer le chemin de sortie en 18.

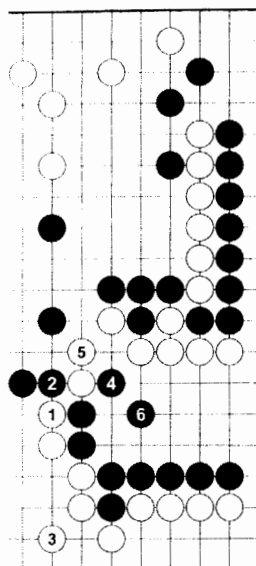
Figure 4

**Jugements contradictoires**

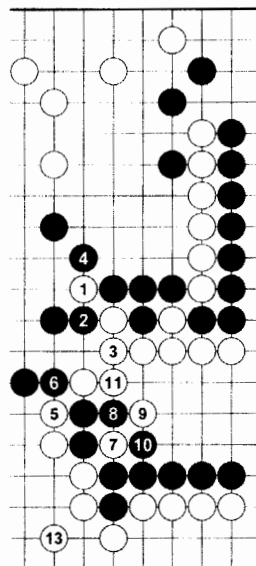
Les coups en 1 et 3 menacent le vie de Blanc. Mais il s'en protège astucieusement avec 4 et 6, en refusant de se soumettre à l'intention de Noir.

Dans la salle d'analyse, la plupart des observateurs estimaient que le résultat après le coup 12 était favorable à Noir. Mais j'étais moi-même d'un autre avis : d'une part parce que la force d'encerclement noire n'est pas exempte de défauts, d'autre part parce que Noir a dû rajouter le coup 13, permettant à Blanc de s'emparer de l'initiative et de jouer en 14.

Diagramme 7



Diag. 8 ⑫ en ⑦

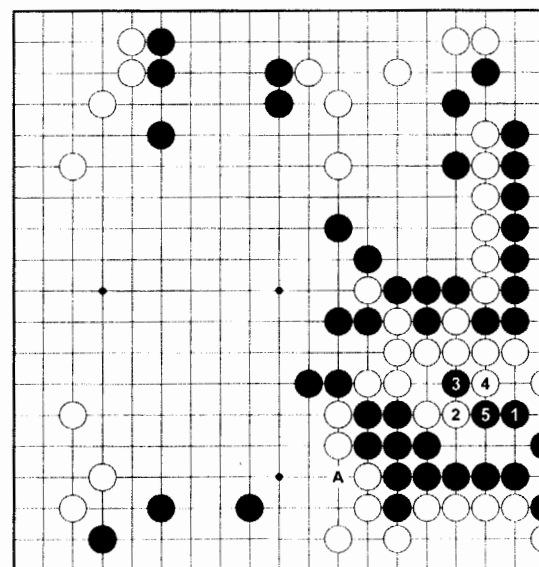
**Contre-attaque**

Blanc n'a pas le droit de couper en 1 du diagramme 7, sinon il s'expose à une contre-attaque sévère avec 4 et 6, qui lui serait fatale.

Scénario initial

Le scénario initialement concocté dans mon esprit correspondait à ce diagramme 8. Avec le hané en 1, Blanc couvre en senté sa faiblesse en 3, puis coupe en 5. S'il protège ensuite sa faiblesse en 13, après avoir « essoré » Noir avec 7, 9 et 11, il semble enlever tout espoir à son adversaire, mais...

Diagramme 9

**Ko**

En regardant de plus près, on peut voir que le ko est inévitable dans la séquence de 1 à 9. Et Noir dispose d'une série de trois menaces absolues débutant en A. Pour cette raison, j'ai choisi plutôt le scénario de la figure 4.

Cette épreuve de force qui s'est déroulée entre les deux protagonistes autour de l'agent réducteur du camp noir s'est révélée passionnante.

43. Réduction d'un pas léger et subtil

Blanc : CHO Hun-hyun

Noir : LEE Chang-ho

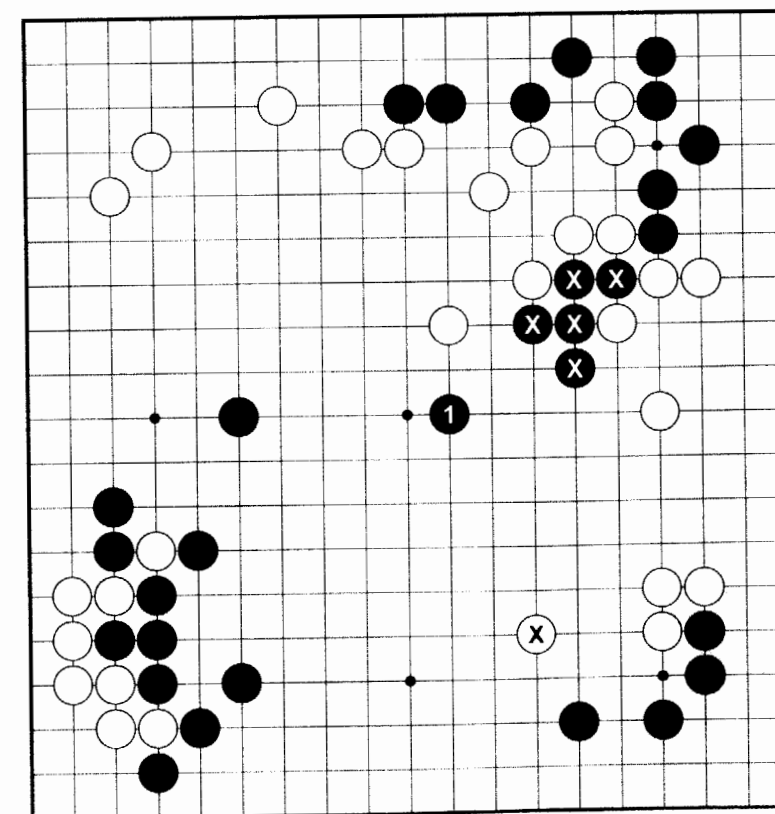
(Deuxième partie de la finale du 36^e tournoi Kuksu, jouée le 16/09/1992)

Fin de partie au 227^e coup
Noir gagne de 3,5 points

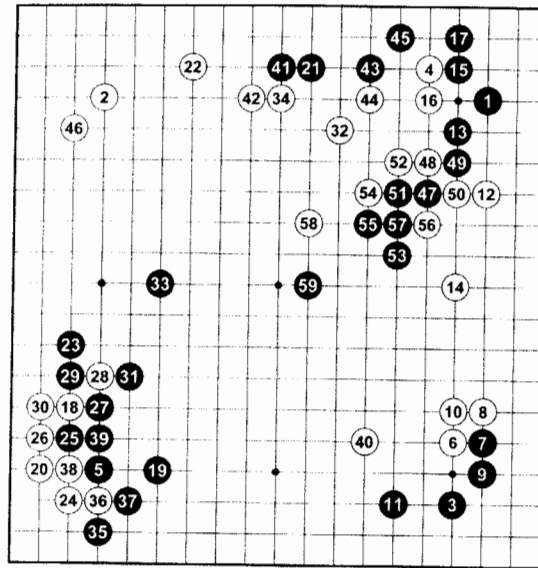
Lorsque Blanc élargit sa formation avec le saut (X), Noir exprime sa volonté de la réduire sans délai. Mais, dans ce processus, Noir alourdit sa forme (X) d'une manière ridiculement concentrée. Le danger serait alors immédiat et le prix d'un éventuel sauvetage lié à une attaque blanche serait forcément élevé.

Un mouvement ordinaire ne peut donc suffire. Noir trouve alors le coup en 1, mouvement léger qui conserve un lien subtil avec le groupe noir à sauver.

Figure 1



Séquence des premiers coups



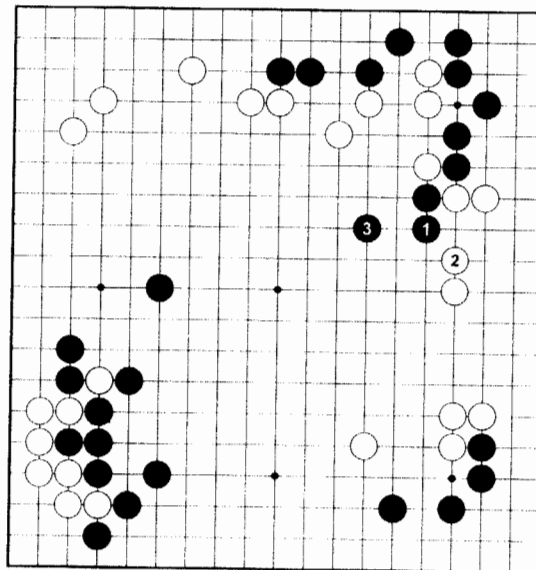
Coups 1 à 59

J'ai gagné le tournoi Kuksu en 1990. En 1991, j'ai dû le céder à mon Maître CHO. En 1992, j'ai l'occasion de prendre une nouvelle revanche.

Lorsque Noir tente de faire une réduction avec 47, Blanc coupe en 48 et 50, annonçant une bataille inévitable. Le coup blanc en 58 met Noir dans l'embarras. Saisi par l'angoisse, Noir s'extirpe des ténèbres avec un coup lumineux en 59.

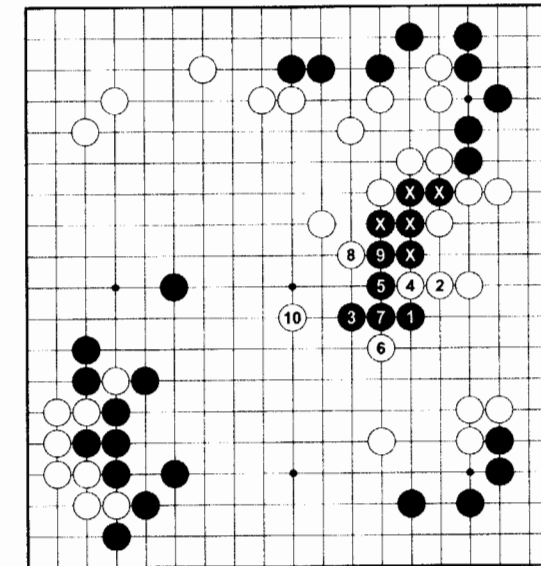
Diagramme 1

Extension dans une autre direction



Revenons en arrière dans la séquence des premiers coups. Le coup 51 de la partie a rendu possible l'attaque blanche. Noir aurait dû s'étendre en 1, puis sauter en 3 suite à la défense en 2 que Blanc ne peut omettre. De cette manière, il serait difficile pour Blanc d'attaquer sévèrement le groupe noir.

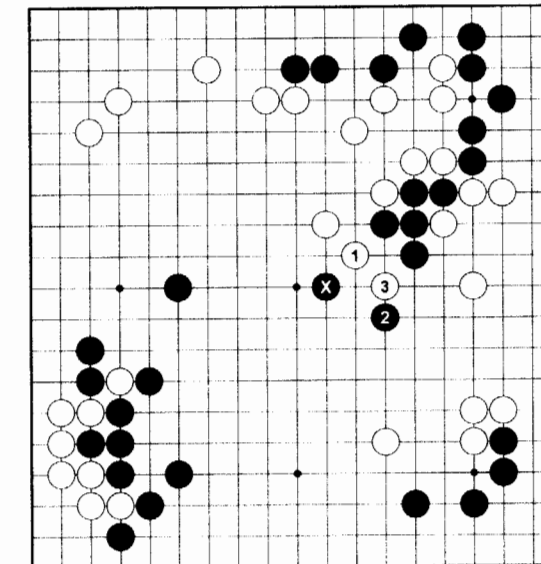
Diagramme 2



Sans stratégie

Sortir en 1 semble une tentative ordinaire de sauvetage. Mais dans ce cas, le groupe noir est soumis à une attaque par vagues successives, si bien que Blanc garde définitivement l'initiative. De toute façon, Noir préférerait à ce schéma celui qui permet de minimiser les dégâts en abandonnant ce groupe X afin de construire un mur extérieur.

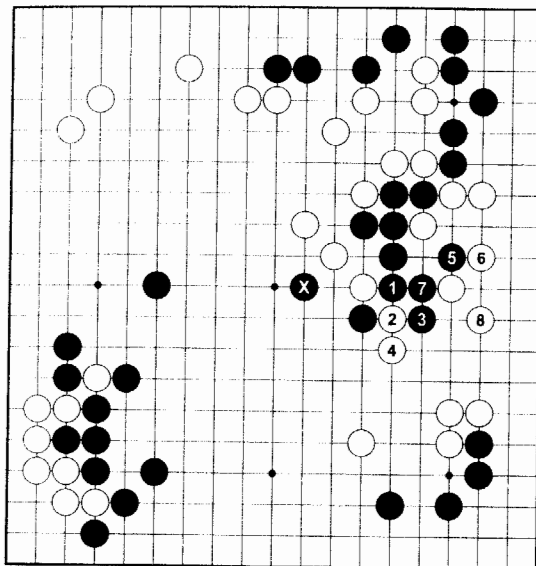
Figure 2



Deuxième mouvement léger

Naturellement Blanc cherche à diviser Noir avec 1. Noir opère alors un deuxième mouvement léger avec 2. Il est normal pour Blanc de jouer 3 en menaçant encore une fois de diviser Noir. Y a-t-il une solution pour sauver le groupe noir ?

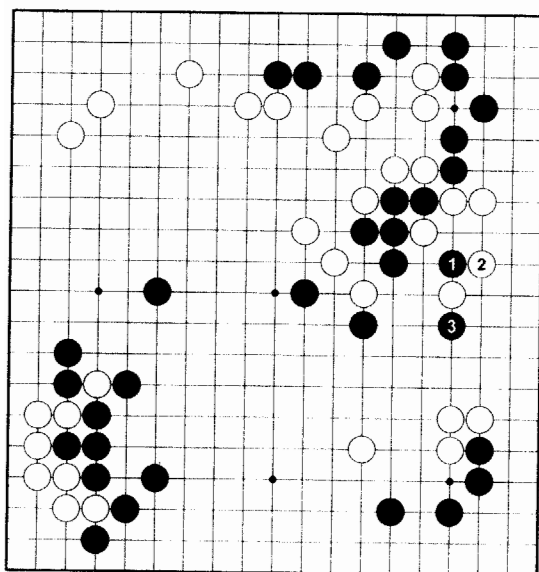
Diagramme 3

**Feu de paille**

Si Noir bloque en 1, la séquence jusqu'à 8 est inévitable, et toutes les pierres noires s'envolent en fumée.

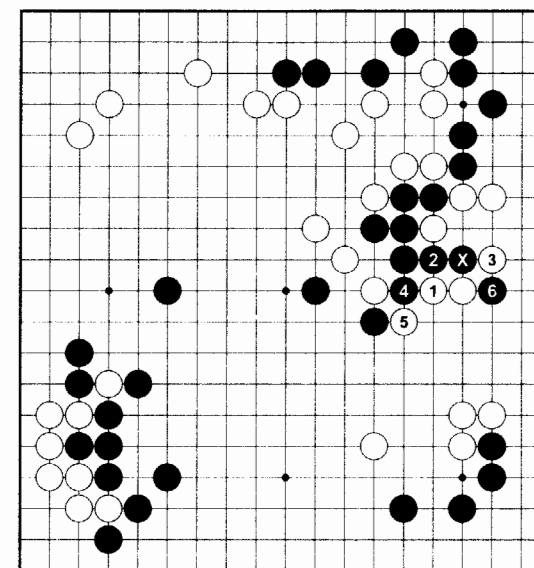
Le scénario imaginé par Noir avec X est tout autre.

Figure 3

**Tout en finesse**

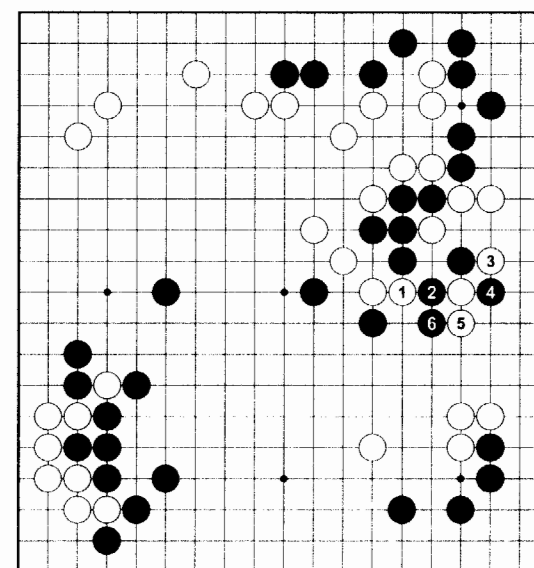
Noir lance deux coups de contact successifs en 1 et 3. Ces deux coups sont la justification des deux mouvements légers précédents.

Diagramme 4

**Excessif**

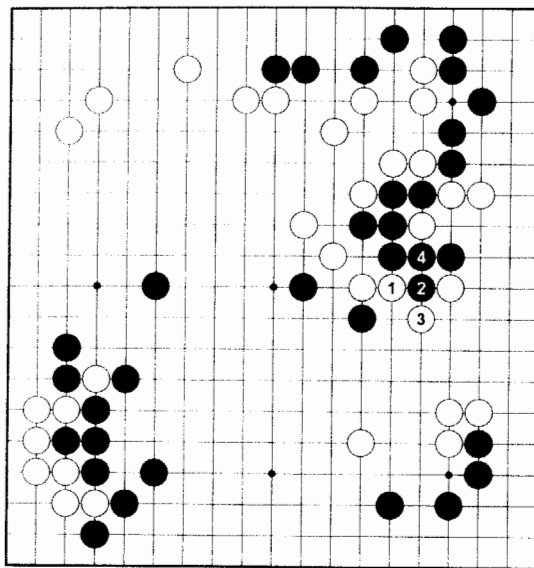
Bloquer en 1 de ce diagramme ne marchera pas, comme le montre la séquence jusqu'à 6.

Diagramme 5

**La digue est rompue**

Que se passe-t-il si Blanc bloque en 1 ? Noir s'insère en 2, obligeant Blanc à jouer 3. Avec le coup en 6, précédé de l'échange 4 et 5, Noir sort comme une rivière qui a rompu une digue.

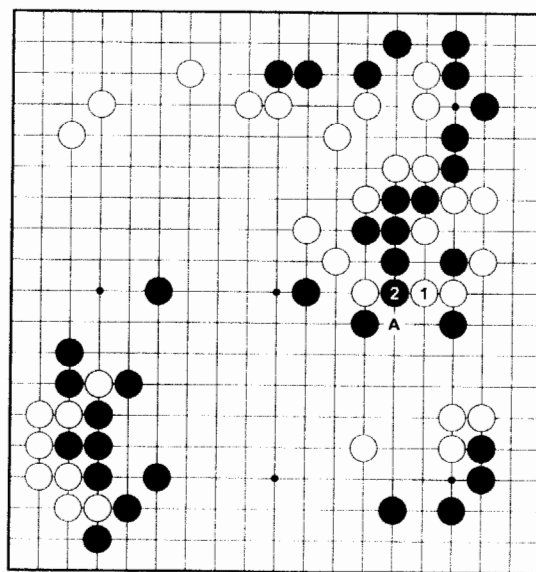
Diagramme 6



Pas de solution

Si Blanc tente de contenir la fuite du diagramme 5 par l'atari en 3, il se retrouve désarmé face à la connexion en 4.

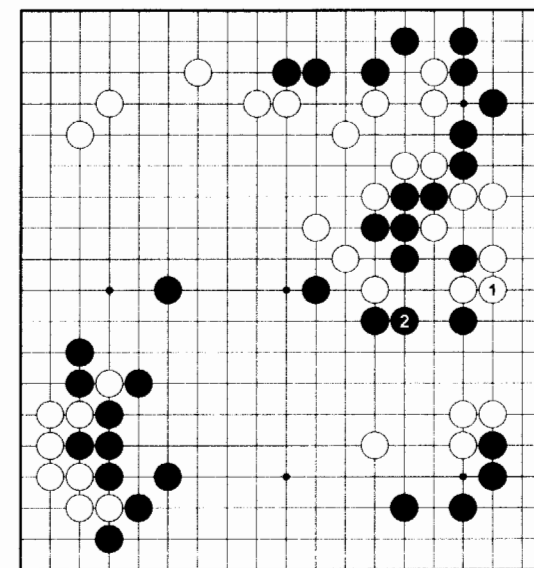
Diagramme 7



Volonté de couper

Blanc aura tout naturellement envie de couper le lien entre les pierres noires en poussant en 1. Mais il n'a pas le droit de couper en A si Noir sort en 2.

Diagramme 8

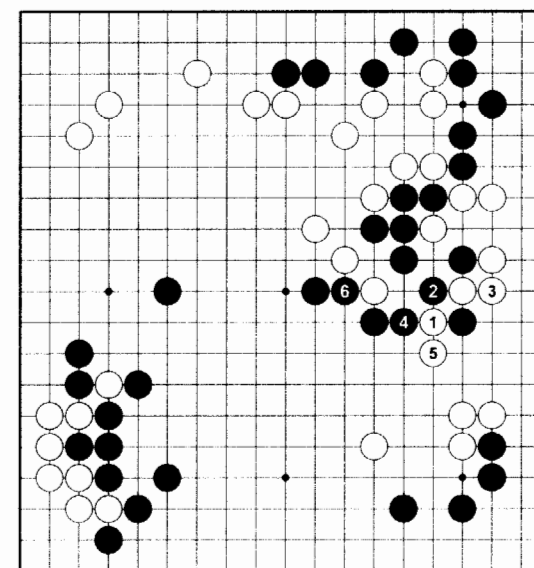


Net et solide

Dans une telle configuration, connecter en 1 est souvent correct. Mais avec 2, la liaison noire est nette et solide.

Par conséquent, la combinaison de double contact jouée dans la partie est un tésuji que Blanc ne peut réfuter.

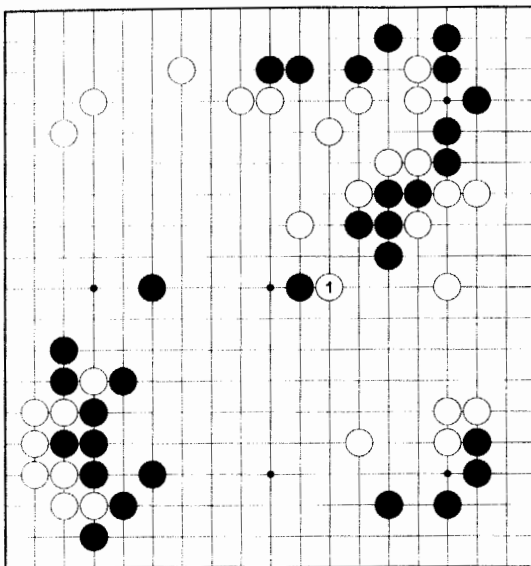
Figure 4



Satisfaisant pour Noir

Dans ce contexte, le hané en 1 est la meilleure réponse. Blanc préserve son territoire sur le bord est avec la séquence jusqu'à 5. Mais la partie bascule légèrement en faveur de Noir. Le dispositif de la liaison de ses pierres, acquis au cours du sauvetage, est susceptible de se transformer en force potentielle non négligeable.

Diagramme 9

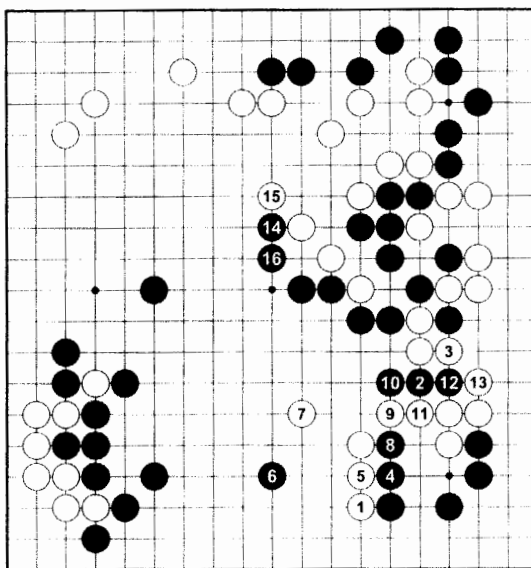


Une autre option

« Il ne faut pas prendre comme gendre celui qui divise aveuglément deux pierres distancées d'un espace en diagonale » dit une maxime de go.

Peut-être vaudrait-il mieux que Blanc opte pour le saut au contact en 1 de ce diagramme.

Figure 5



Potentiel au centre

Voici la suite de la partie. Blanc tente de compenser les dégâts subis au centre par l'intrusion au bord sud avec le coup de contact en 1. Mais il ne récupère pas grand-chose dans la séquence jusqu'à 13. Noir, qui vient d'obtenir le senté, joue en 14 et 16, coups qui concrétisent son potentiel central.

L'opération de réduction, combinant deux pas légers et subtils avec le double contact, s'est avérée la meilleure dans une situation délicate.

44. Réduction accomplie avec trois coups de contact

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : SEO Bong-su

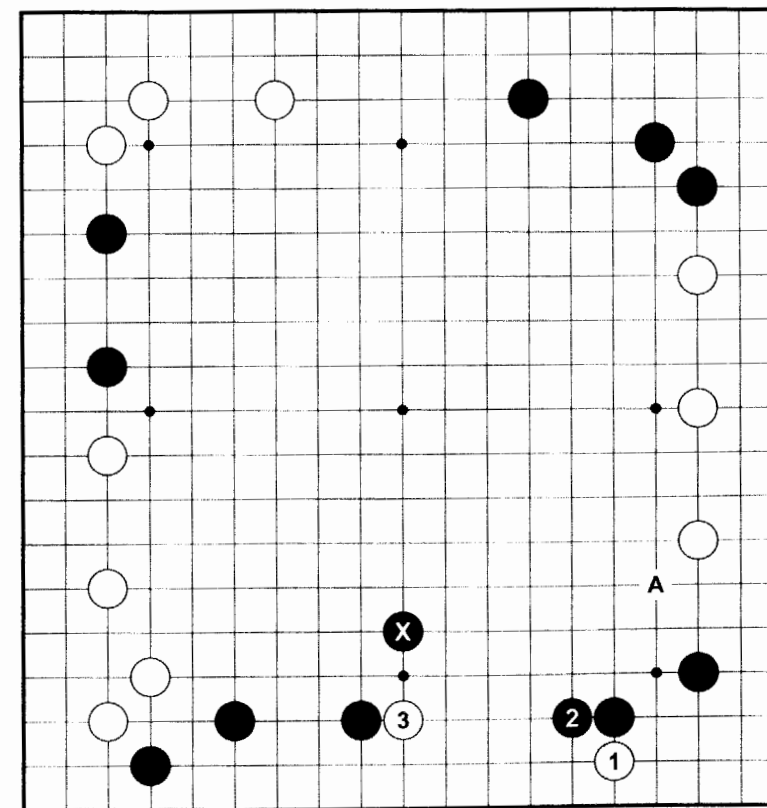
(Première partie de la finale du 16^e tournoi Kukki, jouée le 20/10/1993)

Fin de partie au 247^e coup
Blanc gagne de 13,5 points

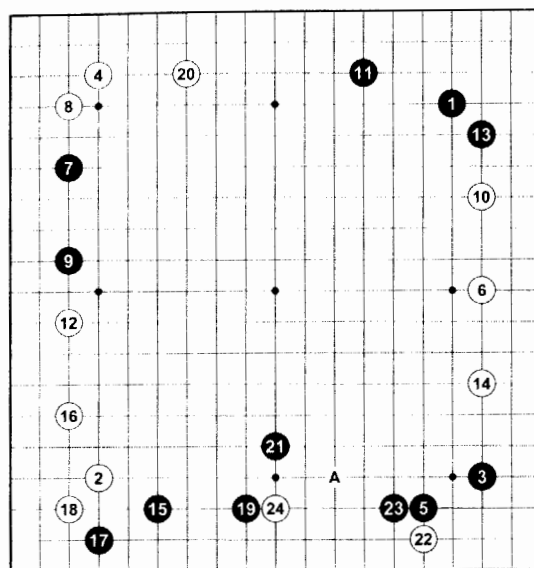
Noir vient de renforcer son territoire sur le bord sud avec X. Si Blanc n'intervient pas tout de suite, Noir risque de l'élargir avec un coup sur l'épaule en A. C'est le bon moment pour procéder à la réduction.

Blanc sonde d'abord la réaction noire avec 1 pour décider de la direction à prendre. Puis, il se colle au flanc d'une pierre noire en 3. Le but de ces deux coups n'est pas d'envahir en cherchant un moyen de survivre, mais bien de réduire et de minimiser le volume du territoire noir.

Figure 1



Séquence des premiers coups

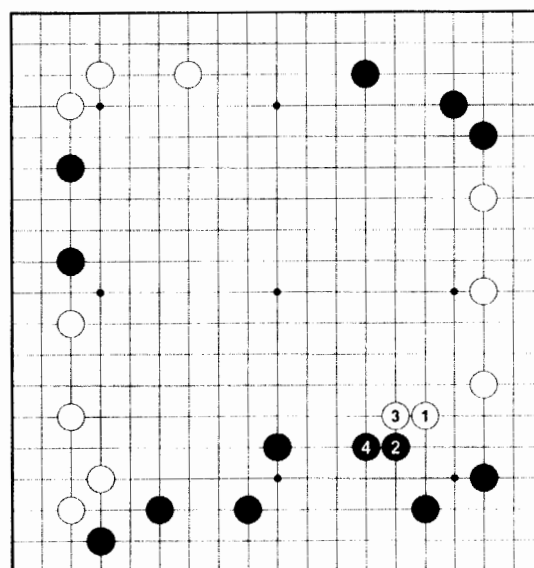


Coups 1 à 24

En tant que challenger, je lance un défi à SEO, luttteur d'une grande ténacité, dans le tournoi Kukki. À cette époque, il ne détenait que ce seul titre. Alors, il a montré sa forte motivation à le défendre à tout prix.

La phase du fuséki semble s'être déroulée sans excès de part et d'autre : on y fait un usage abondant de l'extension de deux espaces. Pourtant, Noir a montré son ambition en faisant gonfler le bord sud au maximum avec 21, au lieu de se contenter d'une défense ordinaire en A.

Diagramme 1

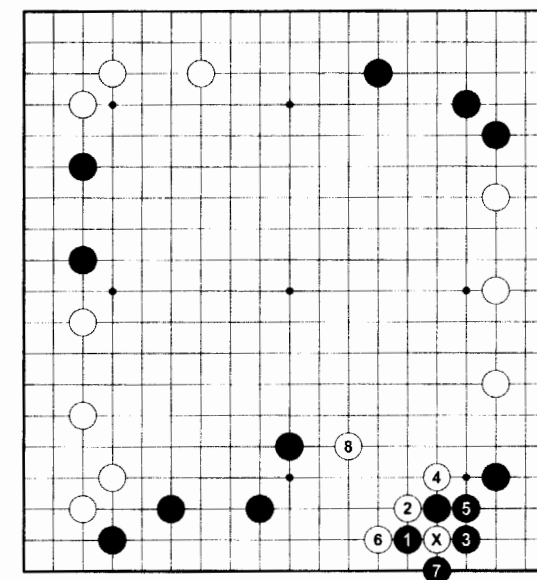


Dépourvu de stratégie

Sauter en 1 de ce diagramme pour réduire le bord sud serait un geste dénué de sens stratégique. Reculer en 2 et 4 pour garder un territoire de plus de 40 points serait amplement suffisant pour Noir.

Il est vrai que les pierres 1 et 3 se trouvent aux limites de la séparation entre les deux camps. Mais si Blanc renforce ainsi le territoire adverse sans même y créer un aji, il ne peut pas espérer gagner.

Diagramme 2

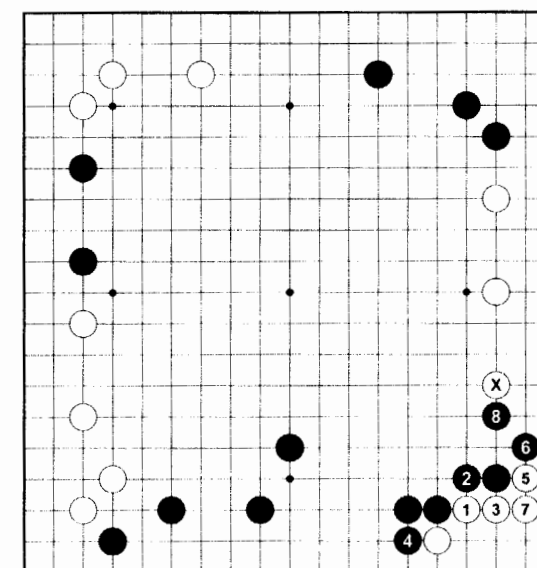


Appât

En réponse à l'intrusion en (X), sorte de question posée à Noir, le hané en 1 pour capturer cette pierre, reviendrait à mordre à l'hameçon.

Dans ce cas, Blanc couperait en 2 pour faire atari en 4 et 6 en senté ; et il se donnerait une forme flexible avec 8. Noir serait alors tombé dans le piège.

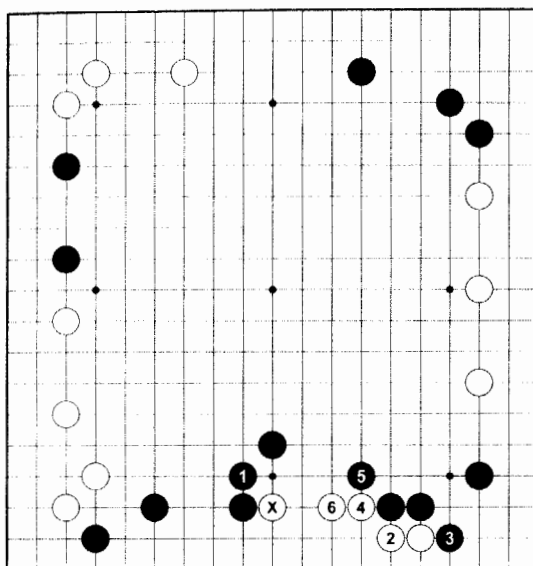
Diagramme 3



Excès de convoitise

Camper tout de suite dans le coin sud-est avec 1 et 3 est un acte de convoitise par lequel Blanc acquiert une demeure en en payant un prix disproportionné. En compensation de cette perte du coin, Noir construit un beau mur et s'apprête à étriller la pierre blanche (X).

Diagramme 4

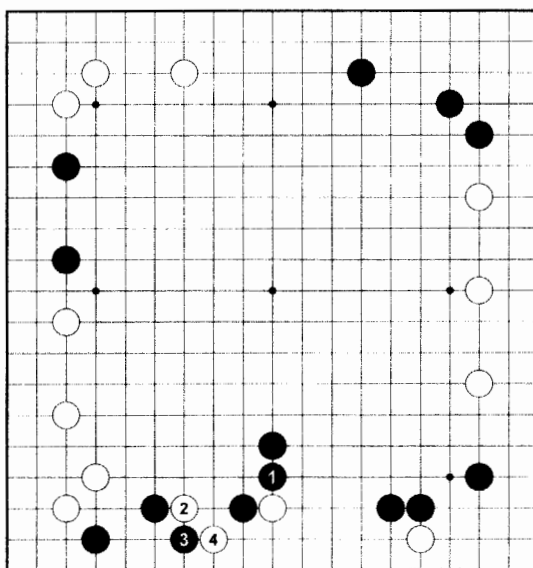


Trop réservé

S'étendre en 1 de ce diagramme suite au contact de (X) contre le flanc de la pierre noire serait une attitude trop réservée, telle « une jeune femme en visite au temple bouddhiste ».

Blanc met en mouvement la sonde initiale avec 2 et fait hané en 4. Le groupe blanc se ménage sans peine une base de vie et laisse un aji dans le coin sud-est.

Figure 2

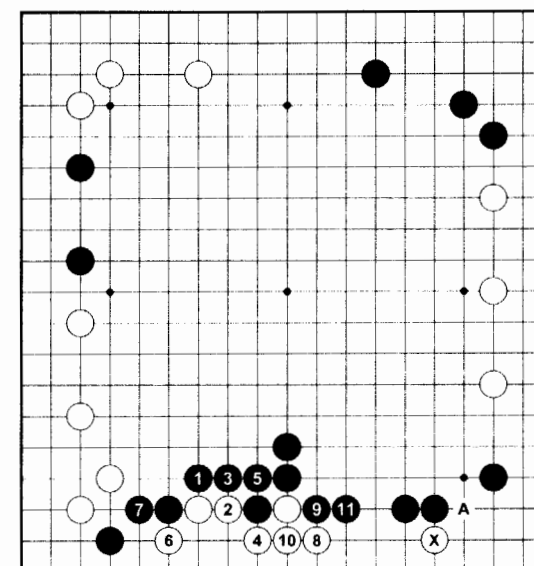


Troisième coup de contact

Après une longue réflexion, Noir réagit vivement avec le hané 1. Blanc lance alors un nouveau coup de contact en 2, toujours sur le mode interrogatif.

La tension monte d'un cran lorsque Blanc fait hané en 4.

Diagramme 5

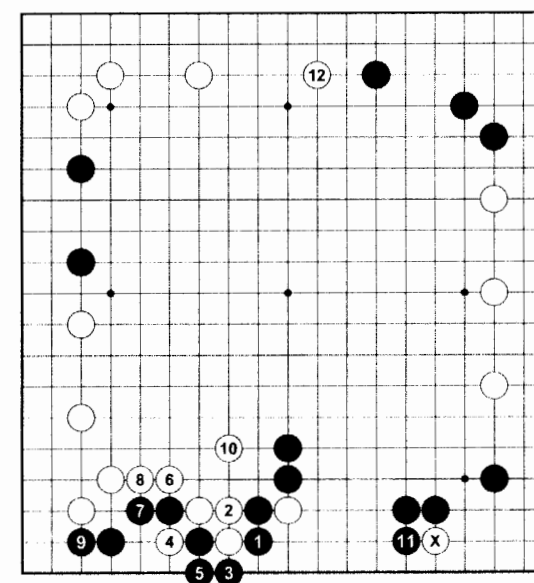


Colère rentrée

Si, piqué au vif, Noir joue 1 de ce diagramme plutôt que 3 de la figure 2, Blanc survit sans problème avec la séquence jusqu'à 10, grâce aux coups en senté 4 et 6. Dans cette configuration, la pierre blanche (X) n'est pas complètement morte, car si Blanc fait hané en A, il peut survivre par ko.

On voit ici qu'il vaut mieux garder son flegme dans ce genre de circonstance.

Figure 3

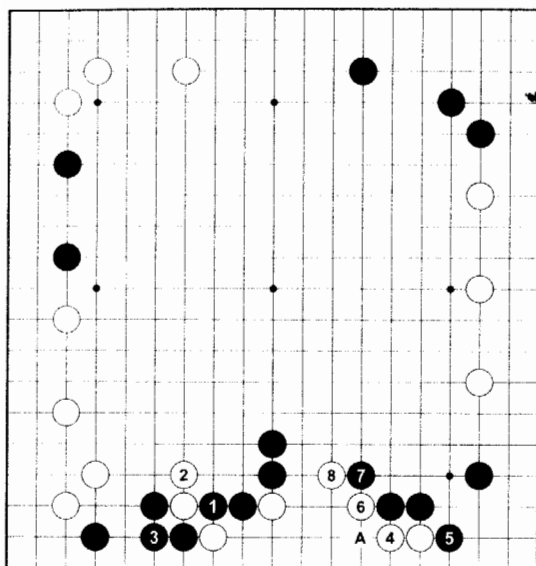


Réduction réussie en senté

Bien qu'humiliant, le recul en 1 et 3 est donc inévitable. Après avoir réduit le territoire adverse, Blanc est satisfait de se défendre en 10. Noir ne peut se passer d'un coup supplémentaire en 11 s'il veut prévenir la survie de Blanc par ko. Prenant le senté, Blanc joue alors l'extension en 12, coup le plus important à ce stade.

Blanc a réussi la réduction visée avec un trio de coups de contact.

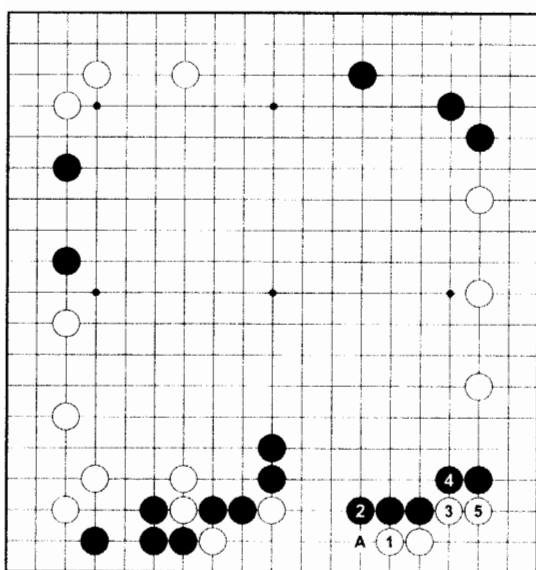
Diagramme 6



Dévastation du bord sud

Avec la séquence montrée ici, on peut comprendre pourquoi Noir a cédé en 1 de la figure 3. S'il avait coupé en 1 de ce diagramme, Blanc aurait rampé en 4 après avoir forcé Noir à connecter en 3. Noir ne peut bloquer en A, car sinon Blanc coupe en 6. Le double-hané en 6 et 8 permet à Blanc, soit de vivre au bord sud, soit de sortir vers l'extérieur.

Diagramme 7



Survivre dans le coin

Si Noir s'étend en 2 pour éviter la séquence du diagramme 6, Blanc est satisfait de survivre dans le coin, car non seulement il prend ainsi des points non négligeables, mais il peut aussi s'avancer plus tard en A.

Blanc a questionné Noir à trois reprises consécutives. Avec un « timing » parfait, il a réussi à réduire efficacement le territoire adverse.

45. Une réduction agile déguisée en invasion

Blanc : LEE Chang-ho
Noir : YANG Jae-ho

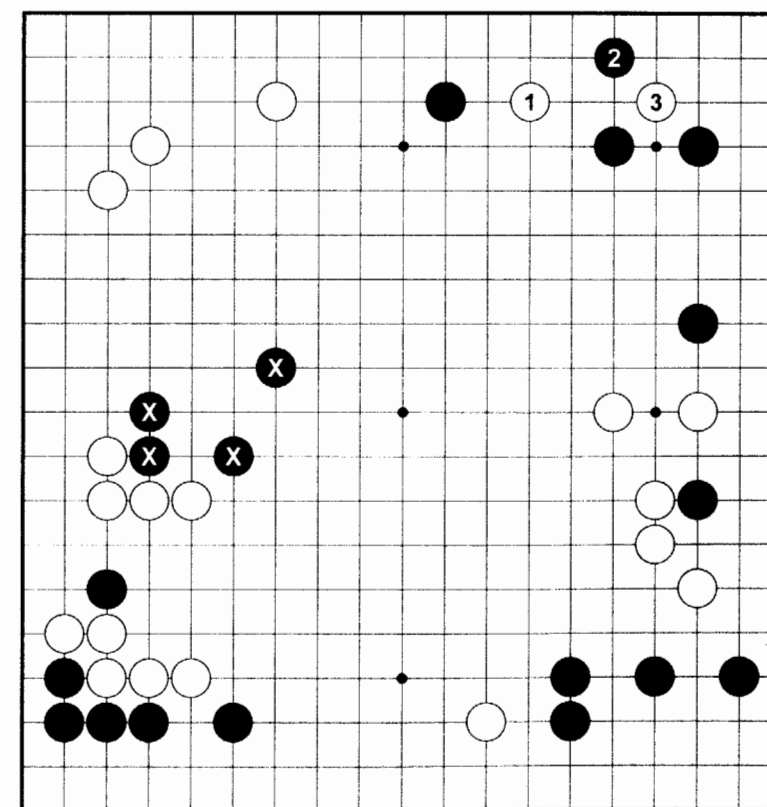
(Un des matchs entre les présélectionnés pour la finale du 28^e tournoi Wangwi, jouée le 07/08/1993)

Noir abandonne au coup 98

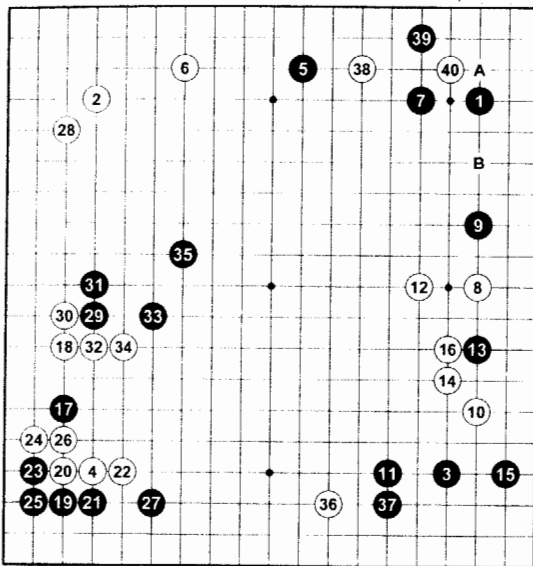
Les deux joueurs s'affrontent dans un climat de haute tension en consolidant leurs camps. Mais il est évident que Noir est en avance au niveau territorial. À ce stade, le point de focalisation porte sur le développement du groupe noir (X) : doit-on le considérer comme une force exerçant de l'influence ou comme une lourde charge qui flotte sans base de vie ?

L'invasion du coin sert de prétexte aux coups blancs en 1 et 3. Mais Blanc y fait quand même attention...

Figure 1



Séquence des premiers coups

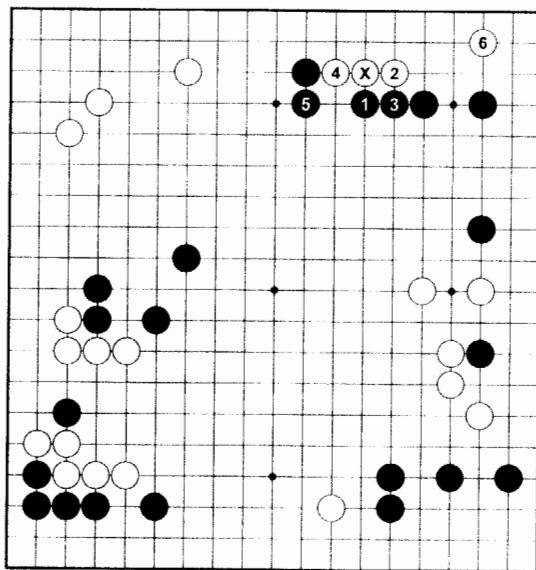


Coups 1 à 40

YANG, apprécié pour son caractère très studieux, était mon supporter depuis longtemps, même avant le début de ma carrière professionnelle.

Au lieu du coup 38, Blanc aurait pu envahir en A ou en B, mais au prix du renforcement du potentiel de Noir. Je jugeai alors qu'une réduction légère était préférable.

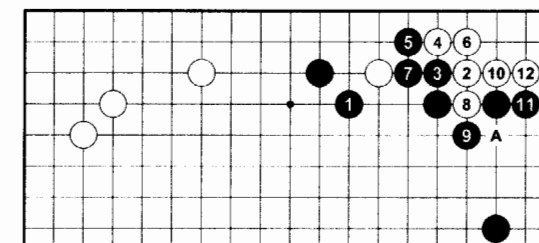
Diagramme 1



La peau sur les os

Répondre en 1 au coup blanc d'invasion (X) est une réaction maladroite. Après l'échange de 2 à 5, Blanc fait un grand saut de cheval en 6. Il ne reste à Noir que la peau sur les os.

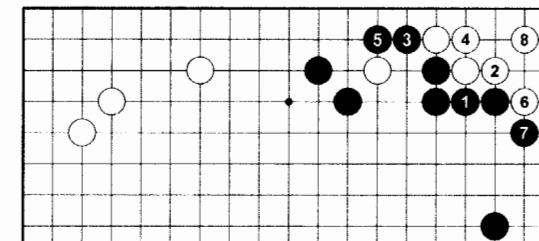
Diagramme 2



Blanc occupe le coin

La séquence induite par l'enfermement obtenu avec le coup en diagonale 1 diffère peu de celle du diagramme 1. Blanc entre alors en 2. Après 12, Noir ne peut capturer le groupe blanc à cause de sa faiblesse en A.

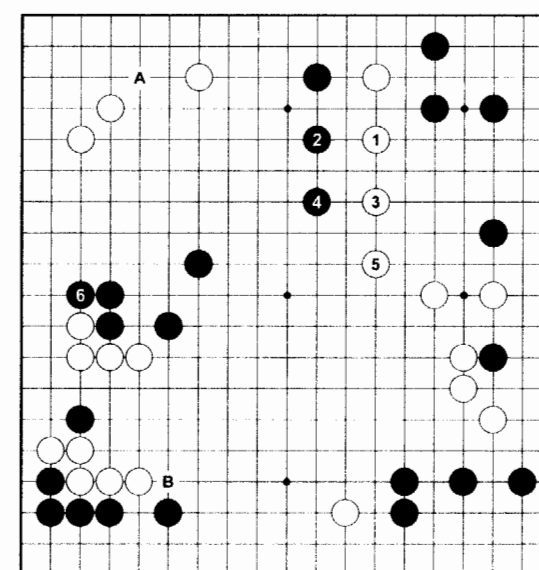
Diagramme 3



Pas de problème de survie

Même si Noir connecte en 1 de ce diagramme, Blanc n'aura pas de problème de survie avec la séquence jusqu'à 8.

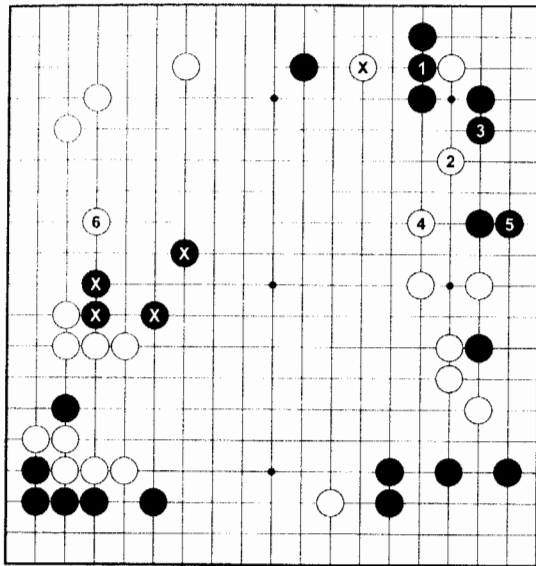
Diagramme 4



Manque de lucidité

Le saut en 1 de ce diagramme, au lieu de 3 de la figure 1, serait un signe de désorientation. Après avoir forcé Blanc à jouer deux sauts de plus, Noir vient sur le bord ouest pour bloquer en 6. Ainsi Noir élimine toute vulnérabilité, tout en préservant des territoires suffisants. Et il dispose aussi de l'invasion en A et du coup tournant en B.

Figure 2

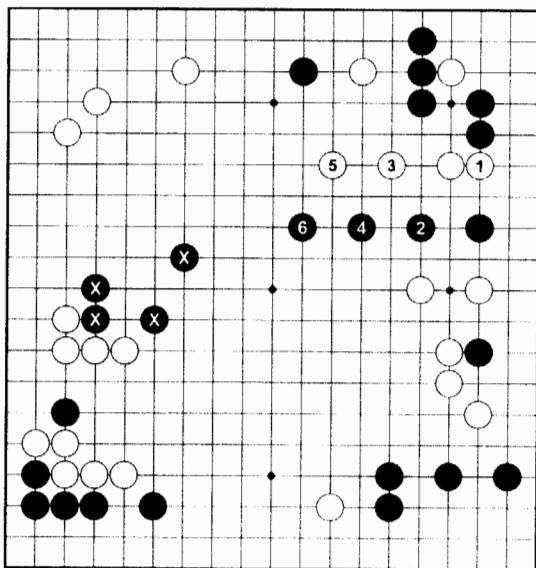


Réduction réussie

Noir ne peut faire autrement que de connecter en 1. Mais le coup en 2 est subtil et léger dans son mouvement. Au coup blanc en 4, Noir ne peut se passer de répondre en 5. Enfin, Blanc vient sur le bord ouest pour jouer en 6.

Blanc a réussi à la fois à opérer une réduction de la zone nord-est et à prendre le senté pour commencer à attaquer le groupe noir (X). De plus, la pierre blanche (X) sur le bord nord n'est pas encore définitivement prise.

Diagramme 5



Mouvement lourd

Si Blanc bloque en 1 comme dans ce diagramme, le mouvement léger ne sera plus possible. À l'issue des sauts mutuels consécutifs jusqu'à 6, Noir arrive à se relier à son autre groupe (X), concrétisant ainsi son potentiel. Mais Blanc n'obtient rien de bien positif avec ces sauts.

46. Surconcentrer le dispositif adverse

Blanc : CHO Hun-hyun
Noir : LEE Chang-ho

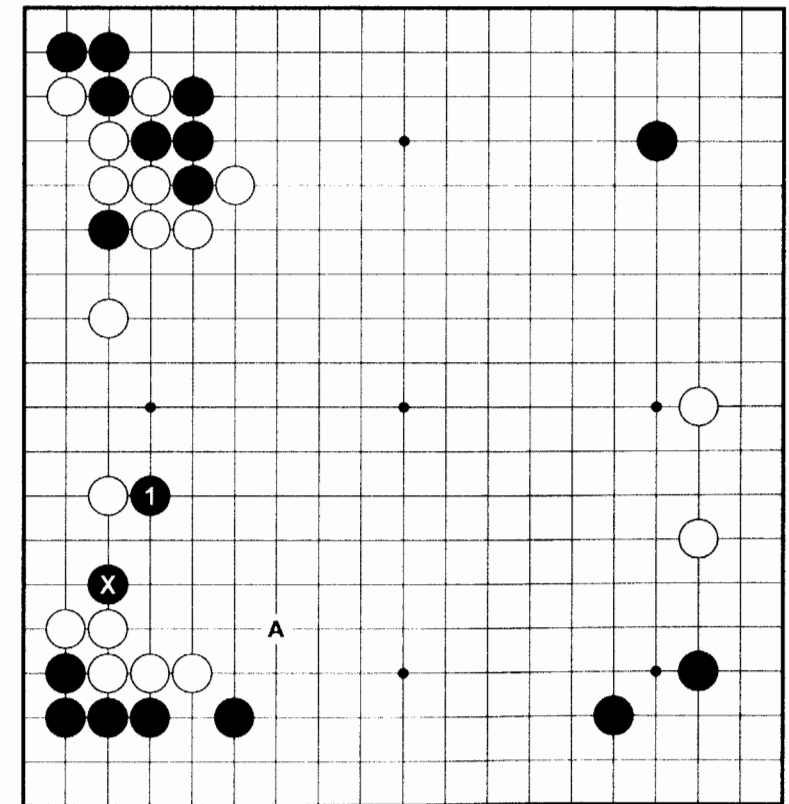
(Première partie de la finale du 20^e tournoi Kiwang, jouée le 20/04/1996)

Fin de partie au 297^e coup
Noir gagne de 1,5 point

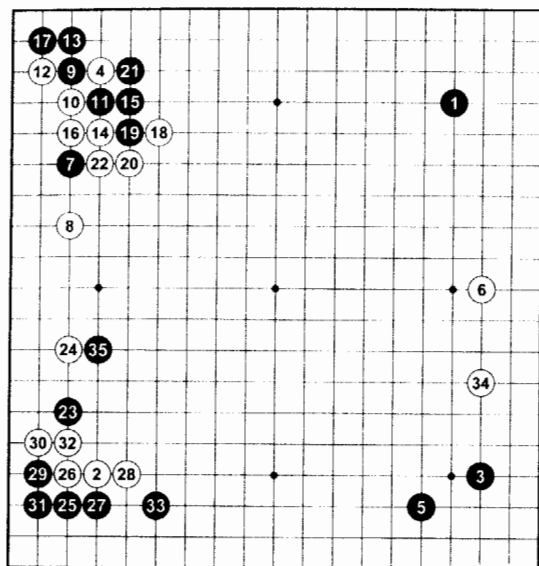
En laissant Noir occuper les deux coins, Blanc prend le contrôle du bord ouest. Si Blanc renforce son dispositif en A, par exemple, il va devenir difficile pour Noir de le réduire. C'est donc pour lui le bon moment pour procéder à cette réduction.

Avec le coup d'adossement en 1, Noir ne tente pas d'envahir le bord ouest, mais cherche plutôt à y confiner Blanc à l'aide de l'aji de la pierre (X).

Figure 1



Séquence des premiers coups

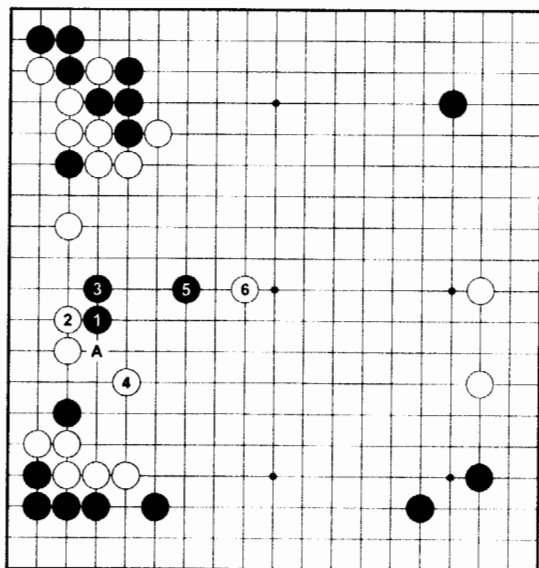


Coups 1 à 35

Qui sera le dernier tenant du titre du tournoi Kiwang ? Parvenu à sa 20^e édition, ce tournoi national se transforme l'année suivante en tournoi international parrainé par la société LG. Ainsi, à l'issue de la finale dont est extraite cette partie, le titre national « éternel » de ce tournoi sera décerné. Au bout d'un rude match, je finis par céder ce titre honorifique à mon Maître.

La séquence de 23 à 33 est un fuséki courant, à la mode il y a quelques années. L'extension de la formation blanche au bord ouest devient le point de mire à ce stade.

Diagramme 1

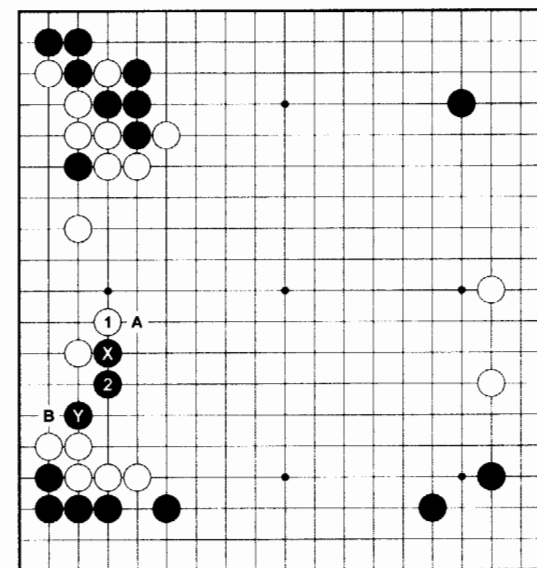


Intuition erronée

Le coup à l'épaule en 1 est une méthode habituelle de réduction. Mais, dans le cas présent, c'est une opération maladroite. Avec la séquence jusqu'à 5, le groupe noir flotte lourdement et Noir risque de perdre sur le champ l'initiative globale.

Blanc peut éventuellement pousser en A au lieu de 2.

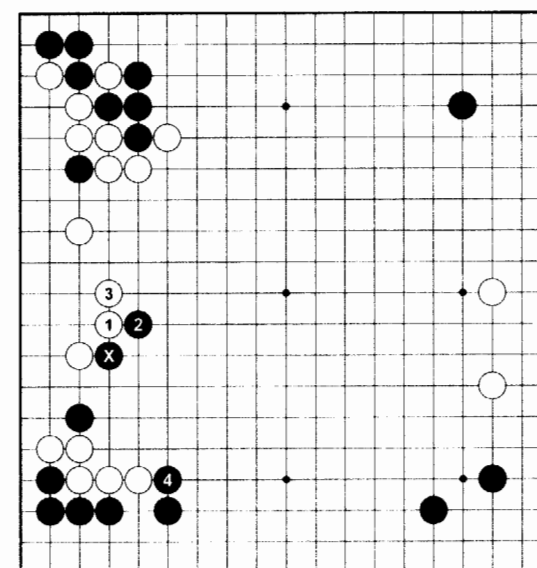
Diagramme 2



Miaï

Jouer le hané 1 est une réaction mécanique et imprévoyante. Si Noir s'étend en 2, A et B deviennent miaï. La pierre noire (X) qui semblait tout à l'heure être « une cigale assoupie sur un grand arbre » se métamorphose ainsi en fauve aux aguets.

Diagramme 3

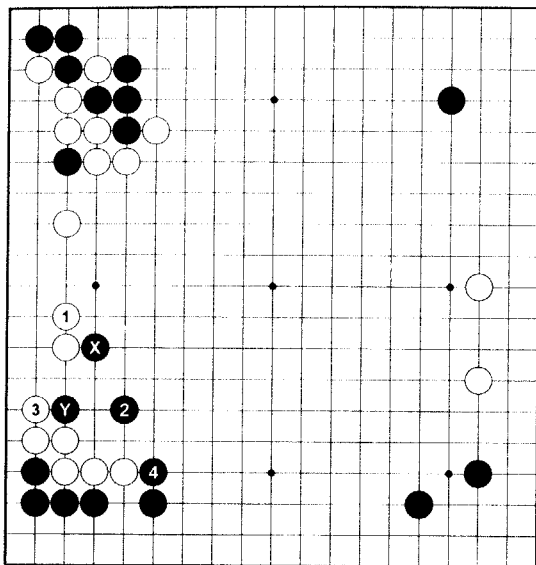


Force adverse contenue

Au lieu de 2 du diagramme 2, Noir peut aussi faire contre-hané en 2 de ce diagramme. À la suite de l'extension de Blanc en 3, Noir pousse en 4. Dans ce schéma, les deux pierres noires, (X) et 2, servent opportunément à limiter la force de la formation blanche au bord ouest.

Diagramme 4

Toujours satisfaisant pour Noir

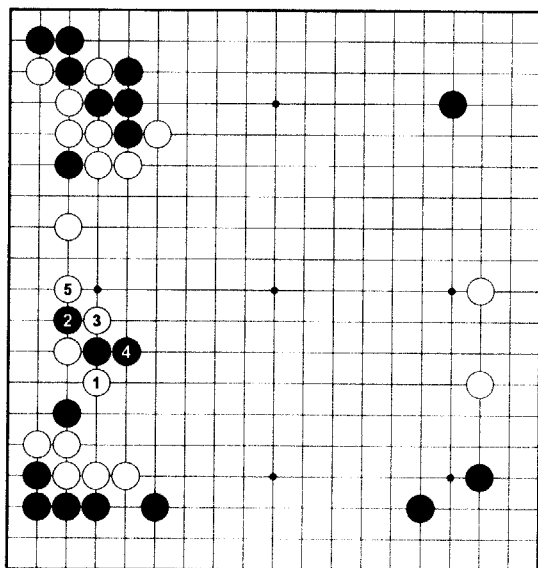


S'étendre en 1 de ce diagramme est-il un bon choix ? Dans ce cas, Noir saute en 2, forçant Blanc à passer par-dessous. Et Noir pousse en 4 avec satisfaction.

Dans ce schéma aussi, les deux pierres noires, X et Y, travaillent pour limiter la force de Blanc.

Figure 2

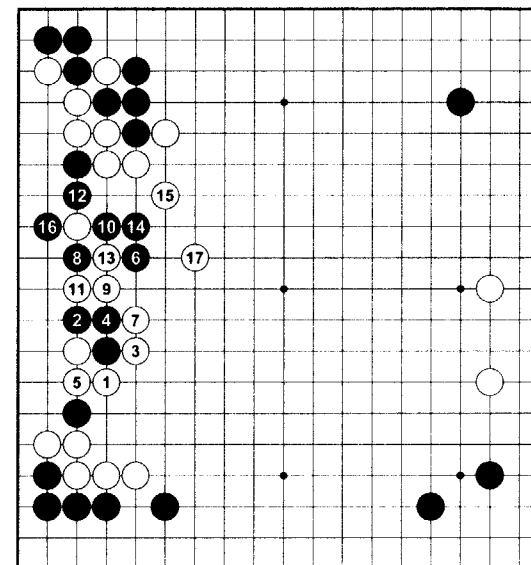
Capturer tout de suite



Par élimination, le hané de l'autre côté, en 1, est la seule possibilité dans ce contexte. Dans ce cas, Noir ne doit pas manquer de faire hané en 2. Mon maître choisit alors de capturer immédiatement une pierre noire en 5, après avoir fait atari en 3.

Diagramme 5

Potentiel important

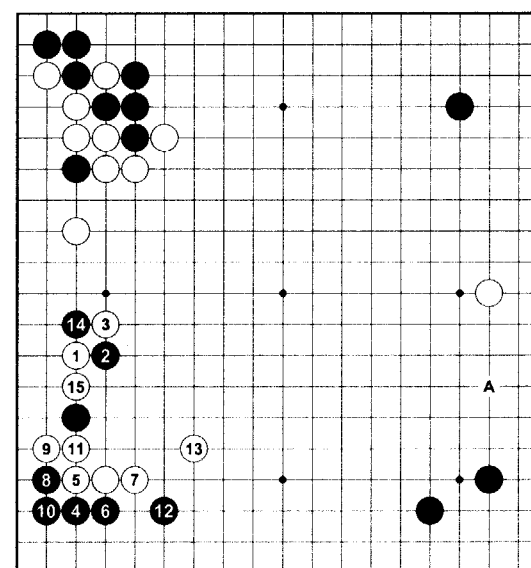


Je présente ici une partie dans laquelle la même configuration était apparue. Elle était jouée entre mon Maître CHO (Blanc) et MA Xiaochun (Noir) à l'occasion de la 2^e partie de la demi-finale du tournoi international de la Bourse Dongyang, en 1995.

Blanc cherche ici à attaquer le groupe noir tout entier avec 3 et 5. Noir s'échappe en 6. Mais, avec la séquence jusqu'à 17, Blanc arrive à prendre l'initiative dans la partie grâce à son potentiel important.

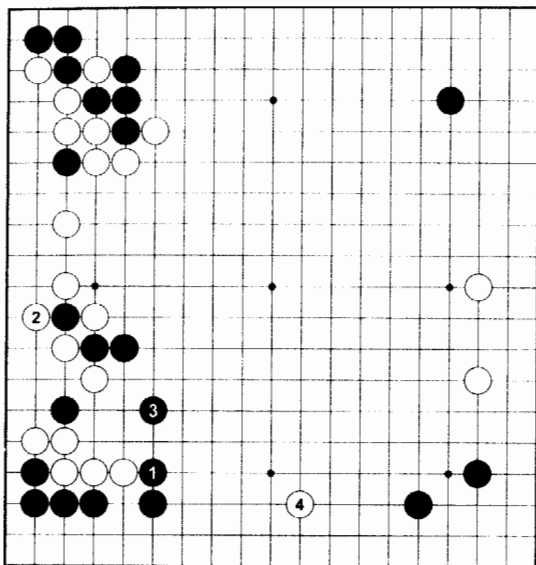
Diagramme 6

Changer l'ordre



MA a perdu la partie évoquée ci-dessus et il était probablement mécontent du résultat obtenu dans le diagramme 5. Dans la 3^e partie qui s'est jouée deux jours plus tard, il procède d'abord à l'échange de 1 pour 2 avant d'entrer au san-san. Alors, Blanc décide d'élargir sa formation en 13 sans aller au bord est pour s'étendre en A. Et, avec la coupe en 14, une bataille se déclenche inévitablement.

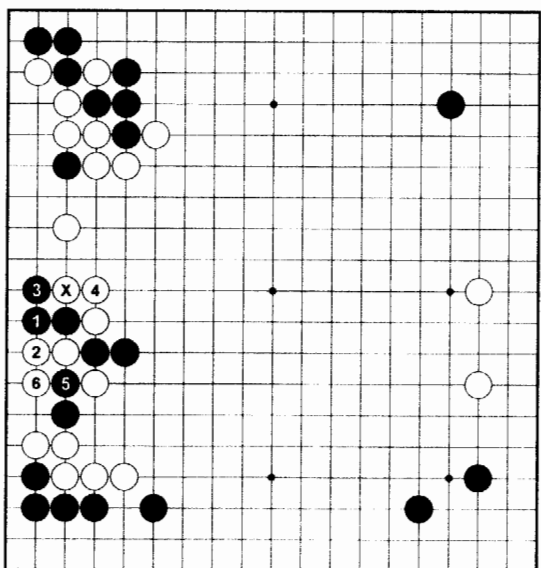
Figure 3



Noir pousse en 1 en se désengageant du bord ouest. Lors de la capture en 2, il saute en 3. Il est vrai que la formation blanche du bord ouest semble potentiellement puissante, mais elle est aussi surconcentrée.

Même si le résultat du diagramme 5 n'était pas trop défavorable à Blanc, mon Maître a choisi cette fois-ci une autre séquence. Cela montre qu'il jugeait probablement que le résultat de cette figure n'est pas si mauvais pour Blanc.

Diagramme 7



Surconcentré

Excessif

Descendre en 1 de ce diagramme est excessif. La suite de la séquence jusqu'à 6 est peu claire pour Noir. Il vaut donc mieux éviter ce genre de situation et renforcer d'abord son propre dispositif afin d'obliger l'adversaire à rajouter un coup, comme dans la partie réelle.

47. Réduction dissimulant une « mine explosive »

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : CHO Hun-hyun

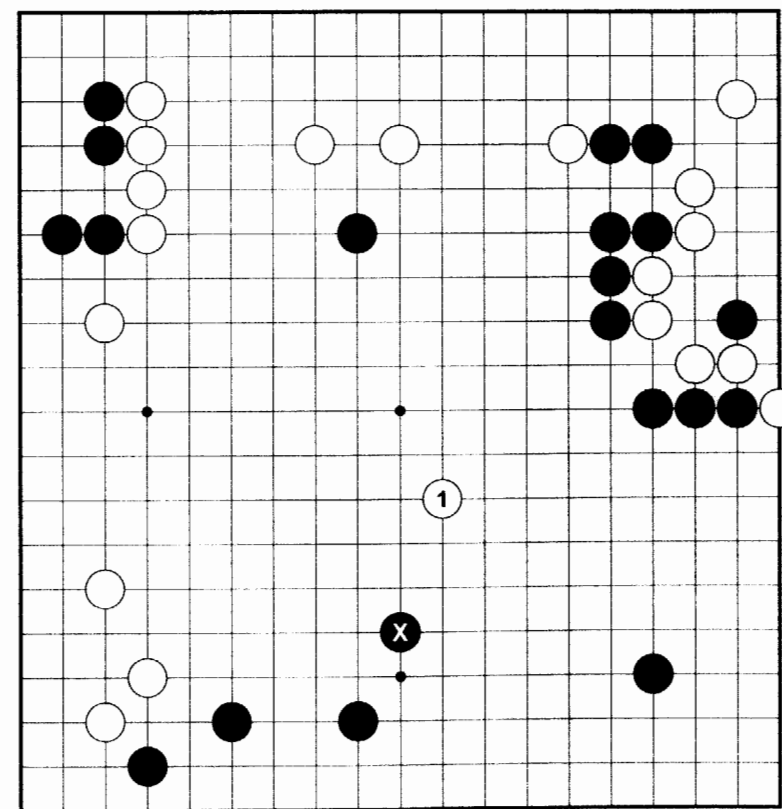
(Troisième partie de la finale
du 34^e tournoi Kukso,
jouée le 10/10/1990)

Fin de partie au 227^e coup
Blanc gagne de 6,5 points

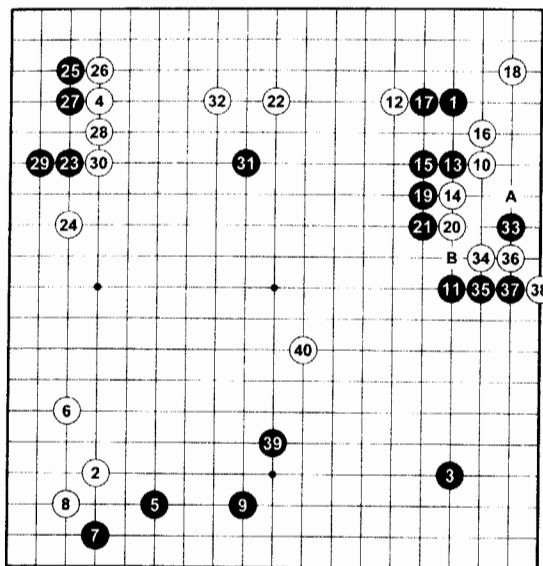
On peut dire que Noir a l'avantage de l'initiative globale dans la mesure où sa formation du quart sud-est se déploie de manière imposante, surtout grâce au coup X qu'il vient de jouer.

La réponse de Blanc à ce coup, en 1, ne cherche pas seulement à opérer une réduction, mais elle vise aussi une faiblesse de Noir. Quelle faiblesse, précisément ?

Figure 1



Séquence des premiers coups

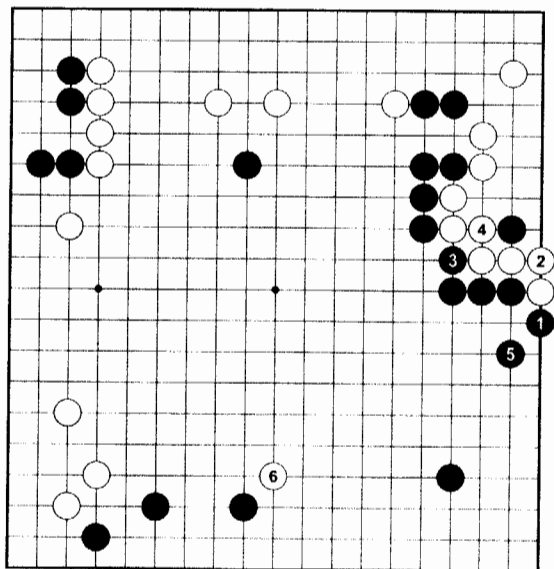


Coups 1 à 40

La partie que je présente ici me tient beaucoup à cœur : elle m'a permis de remporter pour la première fois, à l'âge de 15 ans, le tournoi Kuksu, considéré comme le plus honorifique par tous les professionnels coréens. Je menais même au score par 3 à 0 face à mon Maître CHO, qui était depuis toujours, à mes yeux, « La Haute Montagne Inaccessible ».

Le coup en 34 semble être celui d'un ignorant. Mais si Blanc joue le coup habituel en A, le confinement en B lui sera insupportable.

Diagramme 1

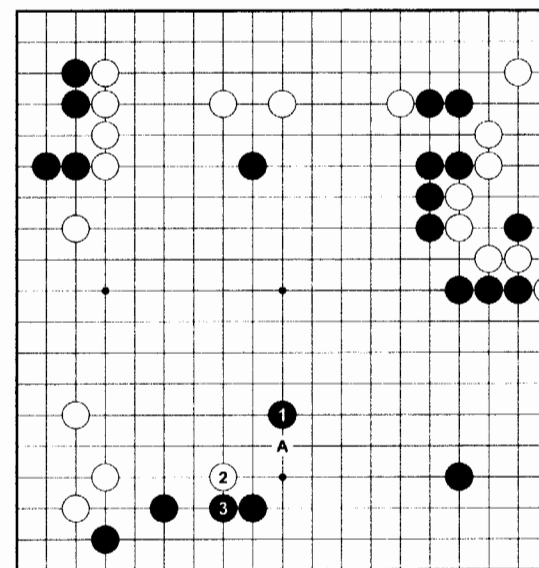


Envie de répondre, mais...

Pourquoi Noir s'est retiré lors du coup blanc en 38 ?

En effet, Noir aurait eu envie de répondre en 1 de ce diagramme. Mais, dans ce cas, le coup blanc à l'épaule en 6 serait trop opportun et brillant.

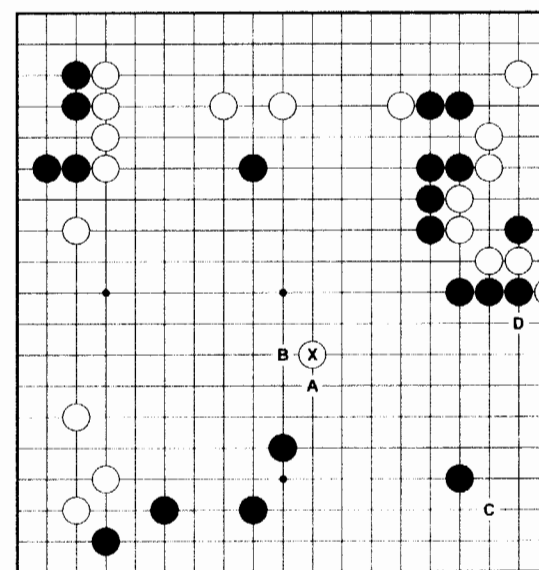
Diagramme 2



Coups dérangeants

Pour que Noir construise efficacement sa formation, il vaudrait mieux qu'il joue une intersection plus haut, en 1 de ce diagramme, au lieu de 39 de la partie réelle. Mais, dans ce cas, Blanc viendrait en 2 pour jouer ensuite en A. Noir aura alors de la peine à mener à bien sa stratégie de grand moyo.

Diagramme 3

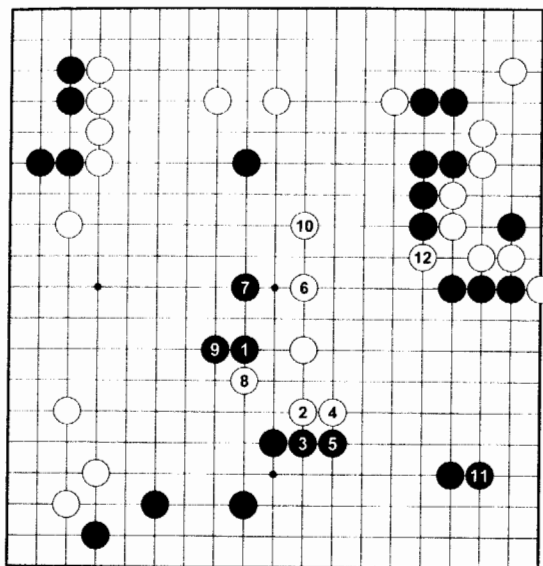


Pas trop profondément

Le coup blanc (X) est une sonde appropriée pour mesurer la profondeur de l'océan noir. Si Blanc avance d'un pas de plus, en A, il sera attaqué par le filet noir en B. Tant que le san-san en C et la porte basse en D sont encore ouverts, il n'est pas forcément nécessaire d'entrer trop profondément dans le moyo noir.

Figure 2

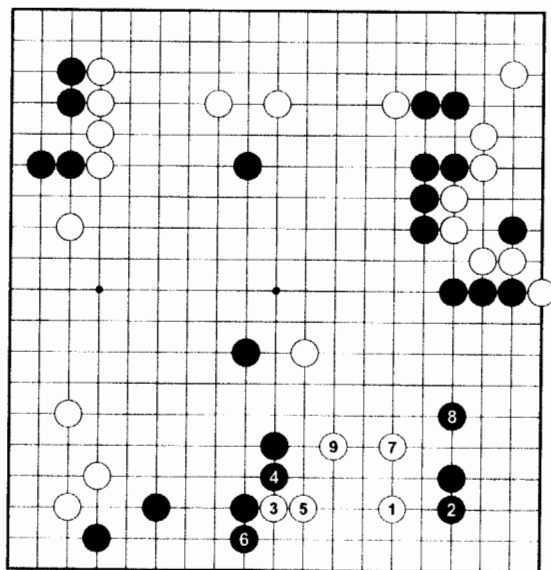
Pose d'une mine



Le coup noir en 1 est le point vital pour attaquer. Blanc fuit cette attaque avec la séquence jusqu'à 10. Noir verrouille alors le coin sud-est avec 11. Avec ce coup, le territoire noir devient énorme. La situation semble maintenant compromise pour Blanc.

Mais Blanc ne se décourage pas et pose une mine avec 12.

Diagramme 4

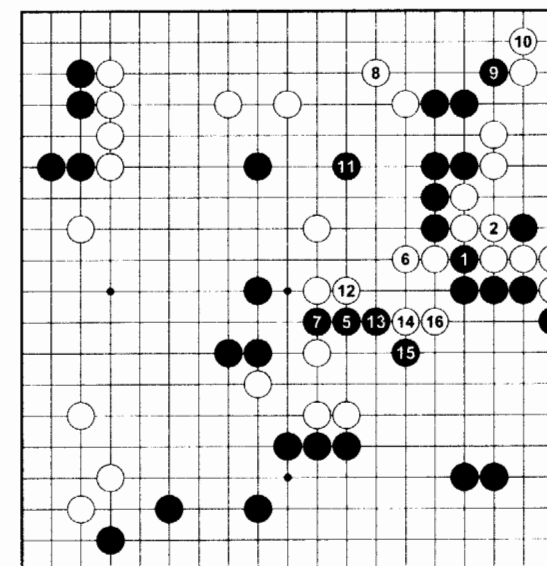


Après le coup 1 de la figure 2, la plupart des observateurs dans la salle d'analyse ont insisté sur la nécessité pour Blanc de suivre la séquence jusqu'à 9. Mais je pensais que Noir ne laisserait pas Blanc se stabiliser si facilement, et que, même si ce scénario était accepté par Noir, celui-ci en ressortirait renforcé tout autour.

Générosité de façade

Figure 3

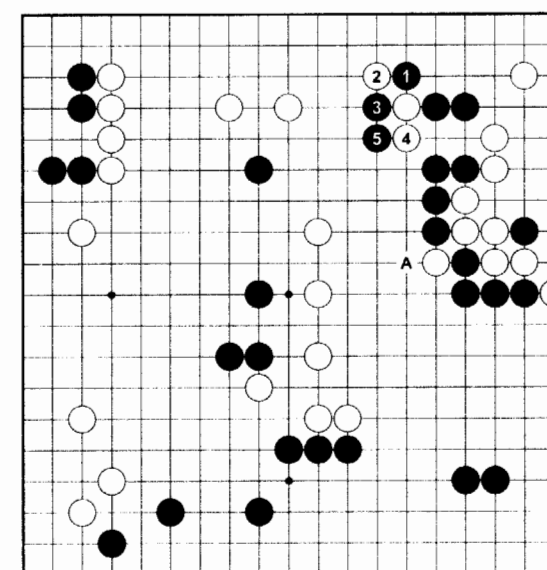
La mine explose



Face à la contre-attaque blanche, Noir cherche à faire marcher le shicho avec 5 en menaçant de percer en 7. Lorsque Blanc s'étend en 6 et prive de sa base de vie le groupe noir avec 8, il semble que ce ne soit pas une tâche simple pour Noir de se sortir de ce guépier.

Malgré tout, Noir ramasse des points avec 13 et 15. Mais il est désormais terriblement préoccupé pour sauver ses deux groupes divisés lorsque Blanc pointe son nez en 16.

Diagramme 5



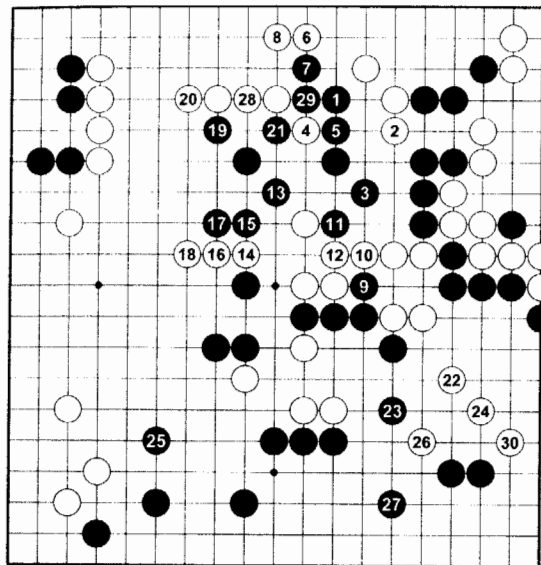
Regrets

En effet, le coup 5 de la figure 3, qui menaçait de percer, était une erreur. Mon Maître CHO a regretté de ne pas avoir fait hané en 1 de ce diagramme pour assurer la survie du groupe noir miné.

Si Blanc avait opté pour le contre-hané en 2, Noir aurait pu le déjouer avec la coupe en 3 grâce au senté en A.

Figure 4

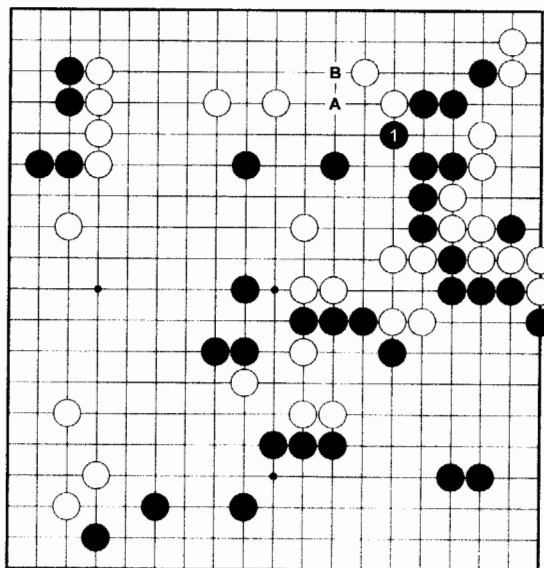
Capture de l'autre groupe noir



Noir cherche à faire vivre son groupe avec 1, mais ce coup s'avère celui de la défaite. Le coup 2 est joué au point vital de ce groupe qui se trouve au seuil de l'implosion.

Avec des coups tels que 15 et 17, Noir consent alors à laisser Blanc effacer son potentiel central pour parvenir à se stabiliser. Mais le territoire blanc du bord est se gonfle avec la capture de l'autre groupe noir. La partie bascule ainsi de manière irréversible.

Diagramme 6



Point vital de la stabilité

Noir aurait dû jouer lui-même immédiatement en 1 de ce diagramme, point vital pour se stabiliser. Jouer tout de suite ce type de coup semble tellement banal ou timoré que la plupart des joueurs l'excluent des variantes qu'ils envisagent. Il s'agit d'une faiblesse propre aux professionnels.

Dans la partie réelle, avec le coup en A, Noir attendait probablement la réponse de Blanc en B pour jouer ensuite en 1. Mais Blanc le prenait à contre-pied en poussant tout de suite en 2 de la figure 4.

48. Un coup de réduction que mon Maître m'a appris

Blanc : LEE Chang-ho

Noir : LEE Song-jae

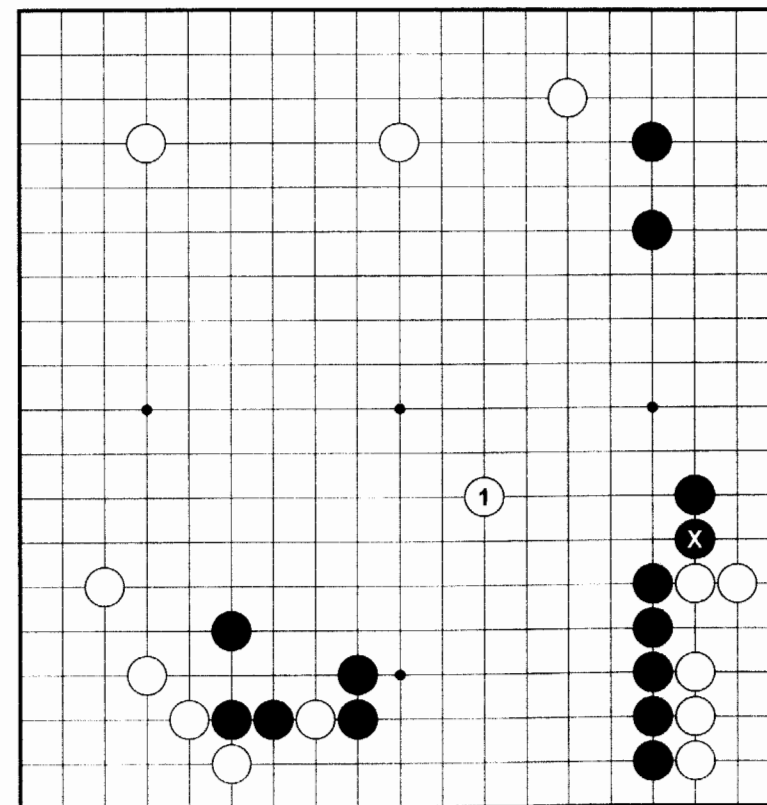
(Deuxième partie de la finale du 14^e tournoi Daewang, jouée le 24/01/1997)

Le moyo de Noir donne la réplique au territoire de Blanc. Un tel déploiement de la formation noire du centre au bord sud était à la mode il y a peu de temps. Noir vient de bloquer en X.

Il faut se dépêcher de venir réduire l'influence de cette formation noire. Alors j'ai choisi le coup en 1. Ce coup de réduction peut sembler trop profond, mais Noir n'a pas de moyen approprié pour l'attaquer directement. En fait, j'ai appris ce coup dans une partie jouée avec mon Maître CHO.

Noir abandonne au 126^e coup

Figure 1



Séquence des premiers coups

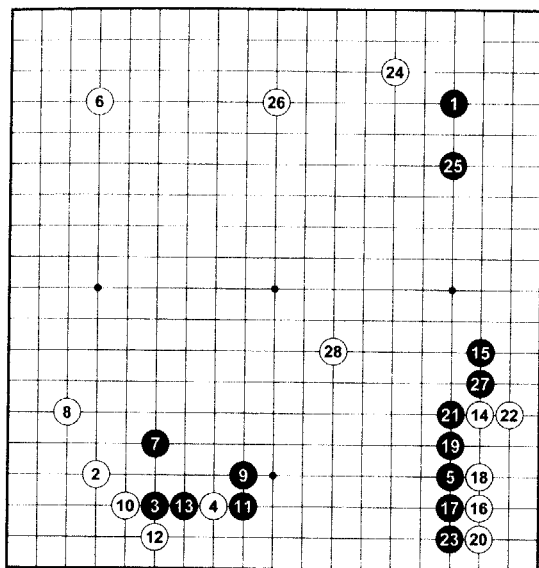


Diagramme 1

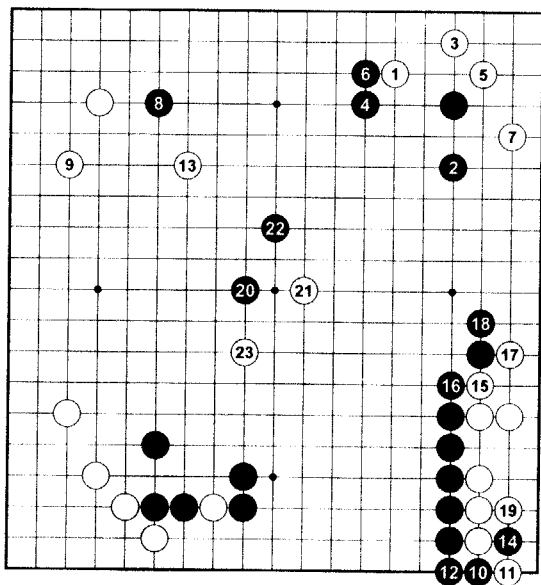


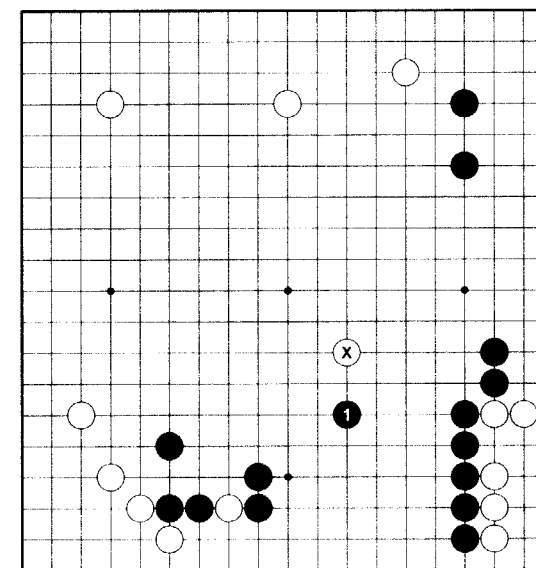
Diagramme 2

Nouveau cas similaire traité avec maîtrise

Quelques mois avant de jouer la partie commentée ici, une position exactement identique à celle de la figure 1 est apparue dans une partie jouée entre mon Maître CHO (Blanc) et moi-même (Noir), à l'occasion de la finale du tournoi Kuksu.

On peut apprécier l'excellente intuition de mon Maître au travers du coup blanc 20 de ce diagramme. J'ai profité de la leçon et l'ai appliquée à la partie jouée avec mon condisciple de lycée.

Diagramme 3



Surconcentré

Dans le monde des professionnels, il est hors de question de se défendre de l'intérieur, en 1. Ce type d'attitude dénote un manque singulier d'esprit de combat, et la formation noire du bord sud devient surconcentrée. De cette manière, on ne peut jamais gagner une partie.

Coups 1 à 28

Un de mes cadets du lycée Chungam, mon adversaire LEE Song-jae, est un jeune professionnel prometteur. À la surprise générale, il a battu mon Maître CHO dans une partie décisive en vue de la sélection du challenger du tournoi Daewang.

Conformément à son style attaquant et audacieux, il déploie une formation grandiose dès le début de fuséki.

Cas de figure similaire

La formation au bord sud est ici semblable à celle d'une partie entre MA Xiaochun et moi-même à l'occasion de la Coupe Jinro de l'année 1996. Ayant laissé cette zone en suspens, MA entame sa réduction après que je l'aie consolidée avec 20. J'échoue finalement dans l'attaque de Blanc et je perds la partie.

Le même schéma est apparu dans une partie suivante jouée par mon Maître CHO : celui-ci réussit à capturer le groupe adverse par une attaque virulente et je prenais ainsi une sorte de revanche par procuration contre MA.

Diagramme 4

Hors de portée d'une attaque directe

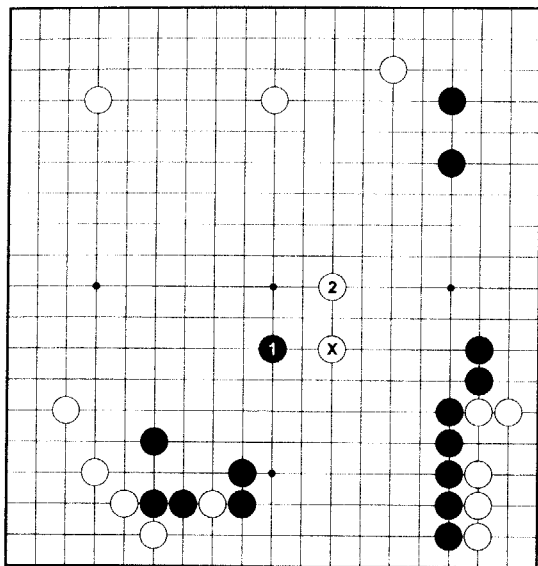
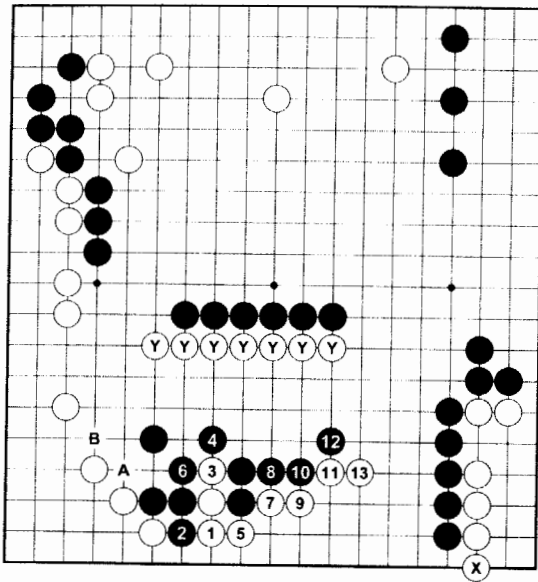
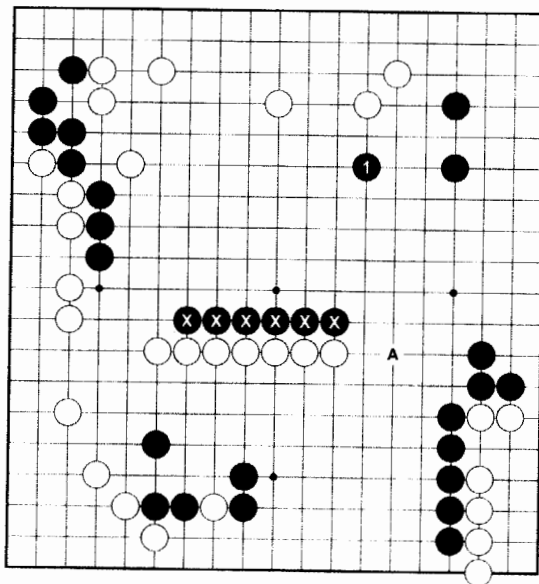


Diagramme 6



Noir craignait vraisemblablement que Blanc descende en 1 si Noir ne bloquait pas en 16 de la figure 3. Dans cette hypothèse, on peut prévoir la séquence jusqu'à 13. Mais en fait, le bord sud n'était pas destiné à devenir un territoire noir important à cause du mur blanc (Y) et de la porte basse ouverte par (X). Ce n'était pas non plus la peine de se soucier de la survie du groupe noir, car celui-ci pouvait jouer A et B en senté.

Diagramme 7



Noir aurait dû mettre en valeur son mur (X), construit au centre, avec le grand saut en 1 de ce diagramme. Ce coup est incontournable. À cause de ce renforcement, il aurait alors été difficile pour Blanc d'entrer au bord ouest comme dans la partie réelle. Et probablement Blanc aurait dû se contenter de sauter en A. Dans ce cas, la partie aurait été très serrée.

Souci infondé

Postface

« La spiritualité bouddhiste de LEE Chang-ho, surnommé la "Statuette de Bouddha", atteint aujourd'hui une telle profondeur que son style de jeu, si clair et si élégant, lui permet de procéder à l'euthanasie de ses adversaires sans leur infliger la moindre douleur. » C'est une phrase citée dans l'article d'un journal publié récemment à Pékin. Mais que signifie une telle description du style de LEE, sans doute exagérée par la façon imagée dont s'expriment les Chinois ? Comment le point fort du style LEE fonctionne-t-il concrètement tout au long de la partie ?

Selon certains avis éclairés, une nouvelle perspective dans la manière d'appréhender le go s'ouvre avec l'avènement de LEE, succédant à l'approche novatrice de TAKEMIYA : la réflexion du joueur ne se focalise plus sur le coin, le bord ou le centre, mais privilégie avant tout l'optimisation du « potentiel ». Ce mot « potentiel » ici est emprunté au terme coréen « **dou-to-oum** », et peut aussi se traduire par « **épaisseur** » en français. C'est quelque chose qui ne relève pas du « tangible » mais qui est en quelque sorte la racine de la force, à partir de laquelle on peut récolter sur le long cours des points à travers les combats qui se déploient à chaque étape de la partie.

Pour jouer ainsi, il faut une capacité de lecture minutieuse pour mener à bien – ou éviter – les combats mais aussi un sens aigu du jugement afin d'évaluer précisément la situation globale dans les stades critiques de la partie. Si LEE mérite d'être appelé le « génie » du go, c'est justement parce qu'il a la faculté de convertir le potentiel en points dans les combats successifs et de calculer avec acuité, et mieux que quiconque, son avance ou son retard même à un moment encore éloigné du yosé.

Depuis TAKEMIYA, le centre, qualifié de cosmos, est perçu comme une nouvelle dimension à explorer. Sa grande contribution au monde du go consiste à envisager d'autres chemins que les sentiers battus qui serpentent dans les coins et les bords. La découverte du centre ouvre une nouvelle dimension à ce jeu jusqu'alors confiné au concept simple d'occupation géographique dans un plan. Les spécialistes s'accordaient pour considérer le XXI^e siècle comme l'époque où l'exploitation du centre serait le thème central des études théoriques consacrées au go.

Mais l'apparition de LEE déjoue cette attente. En observant de près le style de LEE, nous entrevoyons une tout autre **dimension dynamique** qui dépasse le cadre spatial : celle synthétisée par le concept d'« épaisseur », relatif à une force qui se concrétise dans le temps. Le potentiel doit absolument finir par se transformer en points acquis, même si cela s'effectue sur le long terme. KOBAYASHI Satoru a fait l'éloge de LEE, avec une tonalité flatteuse à la japonaise, en disant que le niveau de LEE avoisine celui de Dieu dans le yosé. Il signifie par là que personne ne peut égaler la capacité de LEE à récolter des points dans la phase du yosé. Mais le sens de cet éloge devrait être interprété d'une façon plus large. En fait, chez LEE, la phase de récolte ne se limite pas seulement à la fin de partie. Dès que le potentiel accumulé pendant une certaine durée exerce une force, on commence à récolter des points, à travers ou hors le combat, notamment dans le contexte tumultueux du tchuban. La notion de force qui mûrit avec le temps est présente en permanence dans la manière dont LEE mène la partie.

Le concept du « dou-to-oum » existait bien avant LEE, mais à la faveur de la réussite éblouissante de LEE depuis une dizaine d'années, il occupe de nouveau le devant de la scène. « Si l'on prend des points, le dispositif général devient vulnérable. Et si l'on cherche l'épaisseur, on sera en retard au niveau territorial », c'est un dilemme dont on ne pouvait pas sortir. Mais LEE nous a montré qu'il est possible d'harmoniser l'épaisseur avec les points, à savoir de créer des points à partir de l'épaisseur. Donc, avec l'apparition de LEE, tout est à considérer à l'aune du dispositif global des pierres, quel que soit leur emplacement géographique sur le goban. Là s'arrête la fameuse querelle entre les partisans des espaces périphériques et ceux du cosmos qui ont ironisé sur le « style métro » des premiers.

Nous avons essayé d'expliquer ci-dessus le sens du génie de LEE. De toute façon, la description de son style (qui utilise souvent les termes tels que « calme », « patient », « statuette de Bouddha », etc.) ne peut s'interpréter qu'avec le concept « dou-to-oum ». Autrement dit, LEE a changé la manière dont le combat – qui est inévitable dans le jeu de go – s'appréhende. Il ne faut pas considérer le style de LEE comme simplement pacifique. Le terme « patience », chez LEE, signifie précisément « une préparation au combat qui repose sur l'accumulation des forces ».

Le livre que nous avons traduit et que nous présentons ici n'est pas destiné à justifier une telle thèse. Mais en parcourant cet ouvrage, les lecteurs verront combien le raisonnement de LEE est minutieux, en lien avec son souci permanent d'achèvement territorial, de prise d'initiative et de cohérence des champs de force. Nous invitons donc les lecteurs à bien apprécier, non seulement avec quelle finesse sont décrits les processus d'invasion et de réduction, mais aussi la manière dont ceux-ci se déploient

dans un contexte plus large. Si l'on veut procéder à une invasion, il faut d'abord choisir le bon moment et anticiper toutes les variantes pour savoir si le résultat obtenu ne fait pas perdre l'initiative ou n'affaiblit pas les dispositifs aux alentours. La technique en elle-même de l'invasion ou de la réduction est très limitée. L'essentiel est plutôt d'avoir la capacité de lire les séquences induites dans le souci constant de préserver le « dou-to-oum » et un rapport de force positif avec les formations adverses.

En traduisant ce livre en français, nous avons francisé les termes de go qui jusqu'à maintenant étaient plutôt empruntés au lexique anglais. Nous avons mis des accents sur les voyelles, si nécessaire (par exemple « fuséki », « joséki », « hané », « miaï », etc.) et nous avons ajouté quelques consonnes (par exemple « shitcho » ou « tchuban »). Sur ce point, les suggestions de Jérôme Hubert ont été importantes. Bien des termes techniques japonais ont été remplacés, dans les cas où nous l'avons jugé utile, par des termes français. Par exemple, « chapeau » au lieu de « boshi », « saut » au lieu de « tobi », « saut de cheval » au lieu de « keima », « contact » au lieu de « tsuke », etc. En tout cas, nous croyons sincèrement que la francisation des termes de go est fondamentale pour l'avenir de ce jeu en France et qu'il faut aller dans ce sens à chaque occasion. Nous espérons que cette « petite révolution du langage » contribue non seulement à faciliter l'accès de tous au monde du go par sa démystification terminologique, mais aussi à créer une culture du go propre à la France.

Malgré les nombreux livres publiés jusqu'à présent dans toutes les langues, peu d'œuvres abordent directement le sujet du combat dans la phase de tchuban. Nous ne prétendons pas que ce livre atteint l'universalité et l'exhaustivité dans ce domaine, mais nous espérons qu'il deviendra un manuel pratique de référence.

Cet ouvrage n'aurait pu voir le jour sans le dévouement de notre ami Jean Hossenlopp, que nous remercions vivement. Nous remercions aussi son frère Michel, Fan Hui, 2^e dan professionnel et Alain Veccheider, 2^e dan, pour leur aide précieuse, et tout particulièrement Jérôme Hubert, 4^e dan et ancien champion de France, qui nous a soutenus dans chacune des phases ayant permis d'aboutir à cette publication.

Francis JUH et Jean-Philippe LEDUC

Achevé d'imprimer en décembre 2003
sur les presses de la Nouvelle Imprimerie Laballery
58500 Clamecy
Dépôt légal : décembre 2003
Numéro d'impression : 311197

Imprimé en France